

ÚLTIMA GENERACIÓN



7 de julio

Sega Saturn se pone en marcha





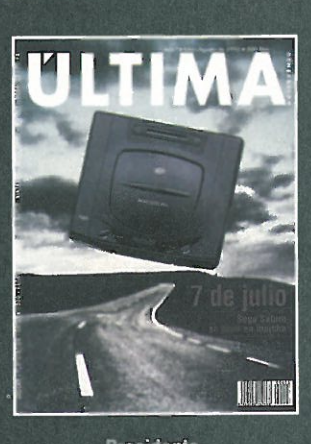


VIRTUAL REALIDAD

Es un mes propicio para diferenciar lo real de lo virtual. Si virtual es aquello que tiene existencia aparente y no real, ¿es virtual la Ultra 64? Todo anuncio que la convierte en algo tangible, acaba alejándonos de ella. Sabemos el precio de la máquina, 250 dólares, porque Nintendo insiste en él desde la noche de los tiempos, sin embargo, no conocemos la propia consola. Quizá parezca gratuito anunciar el precio de algo cuando ni siquiera existe. Dicen que utiliza cartuchos de megamemoria, rimbombante término, pero unas imágenes furtivas son el pobre argumento para acallar las dudas del escepticismo creciente. Ya hay imagen oficial, logo oficial, carcasa oficial, pero ¿quién ha visto funcionar a la Ultra 64? Nintendo anuncia los plazos de comercialización de la consola: diciembre en Japón, abril del 96 en Europa y EE.UU. Largo me lo fían.

Entremos en el plano real. Sega y Sony, Saturn y PlayStation, aparecieron en el País del Sol Naciente en diciembre del 94. Un año de ventaja respecto al nacimiento de Ultra 64. Eso no es virtual. Nintendo ha orquestado una inteligente campaña para camuflar su retraso, ha puesto una zanahoria en nuestras narices imposible de alcanzar y todos hemos entrado en el juego, todos corremos detrás de ella sin pararnos a pensar. Ha llegado tarde, eso es real.

El mercado de las consolas de última generación se pone en marcha antes del verano. Sega pondrá en funcionamiento su máquina de markéting y Sony quiere demostrar que puede competir con los dos grandes gigantes del videojuego mundial. La Ultra 64 no estará estas navidades en las estanterías. La consola de Nintendo será una gran máquina, su prestigio es un poderoso aval, pero la compañía japonesa ha equivocado el tiempo verbal: del "es" al "será" hay un abismo que sus competidores sabrán aprovechar. Y los usuarios han perdido la oportunidad de comparar, de estudiar los tres argumentos para obtener un juicio sabio. Así, ¿quién se atreve a definir la realidad virtual?



Presidente
JOSE ANTONIO GARCÍA DELGADO
Director General
ALFREDO VALIENTE
Director Editorial
DAVID AMO
Director de Arte
SANTIAGO LORENZO
Subdirector
JOSE LUIS SANZ

Diseño y maquetación
OSCAR LÓPEZ
FERNANDO SENDINO
Producción
Asesoria tecnica gráfica
Redacción y colaboradores
JAVIER S. FERNÁNDEZ
GONZALO HERRERO
JAIME LÓPEZ (FOTOGRAFÍA)

Publicidad
USÚE ABURTO
Administración
JOSE ANTONIO SANTIAGO

EDITA MV EDITORES, S.L.
C/TORRES QUEVEDO Nº 1
PARQUE TECNOLÓGICO DE MADRID
28760 TRES CANTOS
MADRID
TFNO 91 - 803.21.42
FOTOMECÁNICA
SISTEMAS DE INTEGRACIÓN
IMPRESIÓN
ROTEDIC
DISTRIBUCIÓN
SGEL
DEPÓSITO LEGAL: B-80
M-29459-1994



57

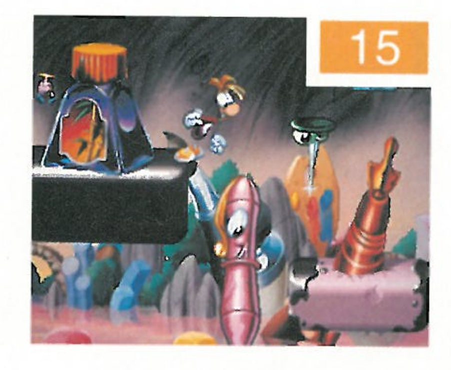


104





48



15



40



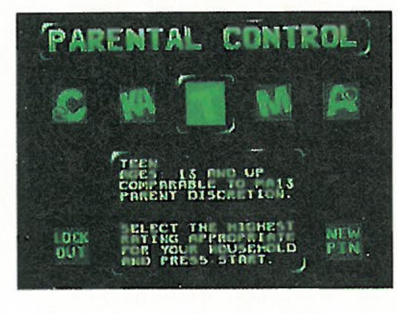
23

SEGA CHANNEL

Sega, en colaboración con la compañía norteamericana Scientific Atlanta, empresa líder en desarrollo de equipos para transmisión, ha desarrollado un nuevo servicio para los supcriptores del Canal Sega. Gracias a este acuerdo entre las dos grandes compañías, los asociados al Canal Sega por cable podrán contar en sus domicilios con una serie de prestaciones que potenciarán el aprovechamiento de la Mega Drive. Entre estas ventajas, destaca la posibilidad de acceder a una amplia variedad de títulos, un total de 50, durante las 24 horas del día a lo largo de todo el año. Los suscriptores podrán consultar distintas *previews* e informaciones sobre los próximos lanzamientos de la compañía. El servicio se ofrece por el abono de una cuota mensual.

Sega Channel utiliza la más alta tecnología vía satelite, aunque su funcionamiento se puede considerar sencillo. La información sobre los videojuegos se origina en el estudio de conexión del Canal Sega, enviándose posteriormente vía satélite a los terminales del cable, donde el equipo de Scientific Atlanta recibe, descodifica y transmite la señal a través del sistema de cable hasta los hogares de los abonados.

Allí, el adaptador de juego de Sega y Scientific Atlanta recibe y descodifica la señal, almacenando la información del juego en el adaptador permanente DRAM. La recepción es igualmente sencilla: simplemente requiere la conexión del cartucho adaptador a la Mega Drive que, a su vez, se conecta a la salida de cable de T.V.

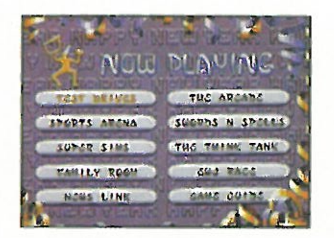


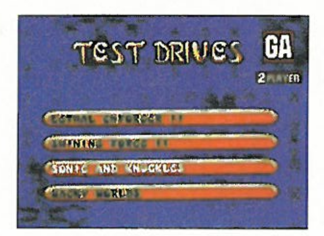
Generalmente, la carga del programa en cuestión requiere de un escaso margen de tiempo (alrededor de un minuto), y su posterior utilización se realiza de igual forma que si se tratara de un juego de cartucho original.

En la actualidad, según estimaciones de la propia compañía, la creación del servicio Sega Channel está propiciando un considerable aumento del parque de Génesis (Mega Drive) en EE.UU. De hecho, se calcula que existen más de 15 millones de potenciales usuarios para el Canal Sega. Es decir, aquellas personas que reunen las condiciones indispensables para disfrutar de este servicio: poseer una Mega Drive y estar abonado al servicio de cable.

Un estudio reciente ha revelado que el 84 por ciento de los abonados al Canal Sega tan sólo poseen una unidad básica (Mega Drive), el ocho por ciento compró dicha unidad para suscribirse al canal y otro ocho se abonó al servicio de cable básico para poder acceder al Canal Sega.





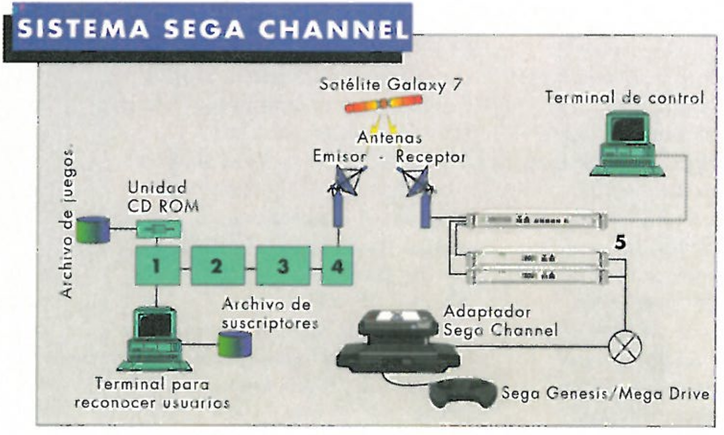


Todas las opciones para acceder a los menús de juego están perfectamente organizadas por géneros permitidas.

¿Cómo funciona?

Básicamente, el sistema que mueve el Sega Channel tiene dos fases fundamentales: la primera se realiza donde se encuentra el sistema operativo que da acceso al suscriptor y donde están todos los juegos disponibles. La segunda es el mecanismo de emisión/recepción de la señal que será leída por la consola.

SISTEMA SEGA CHANNEL



1 Servidor de juegos.

2 Modulador de señal

3 Convertidor de señal

4 Emisor de la señal resultante.

5 Receptor/modulador del satélite.

La segunda generación



Cuando han pasado casi dos años desde su lanzamiento, Atari ya prepara la segunda generación de Jaguar para afrontar la lucha emprendida en el sector del videojuego mundial, que ha llevado también a la 3DO Company a lanzar el M2 para potenciar las posibilidades de su máquina. A pesar de que Atari insiste en que su consola es la única con 64 bits, lo cierto es que sus juegos no han demostrado todas las posibilidades técnicas que es capaz de desarrollar.

El mes pasado ya adelantábamos que **John Mathieson** se encontraba trabajando en el proyecto Jaguar 2, ahora nos llegan los primeros datos de una máquina que, según el presidente de Atari América, **Sam Tramiel**, será más potente que la propia PlayStation y compatible con la que actualmente tenemos en el mercado. La afirmación deja una cruda lectura: el reconocimiento casi oficial por parte de la propia compañía de la inferioridad de la Jaguar respecto de sus más directos competidores.

Lo que más llama la atención de las especificaciones técnicas de la Jaguar 2 es la presencia de siete procesadores que pueden trabajar de forma paralela. Se encuentran contenidos en tres chips distintos: los dos primeros diseñados por Atari (su nombre provisional es Tom& y Jerry&) y un tercero, un Motorola 68EC020, que hace las veces de coprocesador. La consola contará con cuatro *ports* para los *pads*, que se verán modificados por la presencia de seis botones, tres más que en la versión actual, y los 12 que se utilizan actualmente para opciones exclusivas de cada juego. En cuanto a conexiones de vídeo, se ampliarán de manera considerable con dos nuevas normas: vídeo compuesto (RCA) y S-Video. De esta manera se equipará con la PlayStation y Neo-Geo CD o 3DO.

El manejo de entornos 3D con el *Z-Buffering* se ha incrementado para generar efectos de *texture mapping* y *Gouraud Shading*. Dispondrá de una memoria DRAM de 8 Mb, dispuesta en ocho chips de 1024 Kb y mantendrá la filosofía de utilizar cartuchos. No se ha decidido la fecha de salida definitiva, aunque se especula con que aparecerá en EE.UU. en el verano del 96.

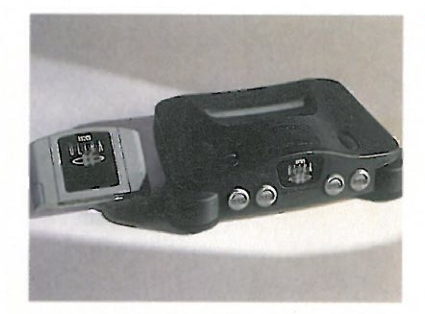
Los siete procesadores
#1 GPU (Graphic Process Unit)
64 bits RISC. Puede leer datos de 128 bits para cada instrucción. Permite procesar 127.902 millones de instrucciones por segundo (MIPS). Corre a 63,951 Mhz.
#2 Object Processor
64 bits RISC. Procesador programable que puede trabajar con distintos niveles de video. Generador de *sprites*. Generador de *pixel-mapped*.
#3 Blitter
Puede leer y escribir al mismo tiempo registros de 64 bits. 8K de buffer de lectura (fifo) y 8K de buffer de escritura (lifo). Operaciones lógicas de alta velocidad.
#4 Generador de *Texture Mapping*
64 bits RISC. 256K Ram para trabajo con texturas. Capaz de generar 900.000 polígonos con efectos de texturas y 2.500.000 sin texturas. Genera efectos de *Gouraud* y *Phong Shading* en tiempo real.
#5 Video Digital
No es programable. 8K de Rom propia. Video Digital con norma JPEG y MPEG combinados. 128 K de memoria Cache (fifo). Descompresión JPEG y MPEG en tiempo real via Cache (fifo).
#6 Digital Signal Processor 32 bits
Procesa 53,3 millones de instrucciones por segundo (MIPS). Corre a 53,3 Mhz. Sonido con calidad CD. El límite de canales de sonido se configura por software, aunque existe un mínimo de 16. Dos convertidores de señal Analógico-digital (DAC's).
#7 Motorola 68EC020
Corre a 26,590 Mhz. Es compatible con la serie 68000.



Ultra 64

Nintendo enseña su Ultra 64 y retrasa su lanzamiento hasta abril del 96. Tras mucho tiempo sin referencias claras del aspecto de la Ultra 64, Nintendo por fín ha destapado su primera carta: el aspecto exterior de la máquina. A pesar de que la compañía garantiza que los primeros prototipos no sólo están montados, sino que existen ya unidades en fase de testeo, lo cierto es que al final, las voces más críticas que preveían un retraso considerable frente a sus competidores se ha hecho realidad. Nintendo Ultra 64 estará en diciembre en las estanterías japonesas y en abril del 96 en las Europeas y Americanas. La historia se repite cuantro años después.

La principal razón que ha obligado a Nintendo a retrasar el lanzamiento de la Ultra es, según fuentes oficiales, el escaso catálogo de juegos con que podría contar en un primer momento. La firma quiere ofrecer productos que den una idea de la presumible potencia y superioridad del sistema. Nintendo, en su política de buscar nuevos licenciatarios, ha optado por otorgar permisos a aquellas compañías que garanticen un producto de calidad. Sobre las características técnicas de la consola, Nintendo no ha ofrecido ningún dato que pueda confirmar unas prestaciones superiores a las de sus competidores. La Ultra 64 sigue siendo un acto de fe.



Bajan los precios

Siscomp Games S.L., distribuidor oficial de SNK para nuestro país, acaba de presentar una nueva lista de precios para sus productos relacionados con el sistema Neo-Geo. La oferta estrella la compone el *pack* formado por la consola Neo-Geo CD más el juego *Fatal Fury* 3, que será comercializado al precio de 77.800 pesetas (IVA incluido). Para más información: (93) 5895444.

Asimismo, Siscomp anuncia el inminente lanzamiento de las versiones en CD de títulos como *Galaxy Fight*, *Super Sidekicks 3* y *Savage Reign*.

SISCOMP
CORPORATION, S. A.

360° de entretenimiento



Realidad virtual es un concepto que despierta las mismas dosis de admiración que de rechazo. Para unos, es como el hombre del saco, la razón que en el futuro hará de la sociedad un océano de pequeñas islas que sólo quieren vivir recogidos en su realidad personal. Para otros, sus aplicaciones futuras permitirán emular cualquier situación que necesite ser estudiada. La ciencia, la educación, el deporte y, naturalmente, el ocio. Un ocio que en la actualidad no tiene más de 12 años de vida y un claro líder: la compañía inglesa Virtuality.

Hasta el momento, es la única empresa que ha apostado por una tecnología tan compleja como costosa, que tiene que luchar contra un concepto que muchos no saben utilizar en toda su extensión.

Tanto para los operadores como para los usuarios, las reticencias que rodean al producto pueden nublar sus verdaderas posibilidades de éxito.



Zone Hunter.

Fue en 1983 cuando Jon Waldern desarrolló el primer sistema de realidad virtual mientras realizaba estudios en la universidad de Loughborough. El primer prototipo fue presentado al año siguiente en el programa de la BBC *Tomorrows World*. Ante las expectativas de crecimiento y aceptación de esa nueva técnica, Jon Waldern funda las W Industries con tres socios más en 1987. En el 88 obtiene el premio de la British Technology Group a la mejor empresa joven.

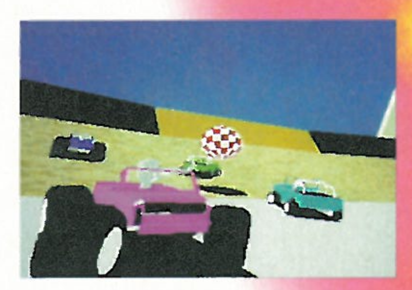
En 1989 la W Industries desarrolla para Leading Leisure PLC los primeros juegos y máquinas recreativas. Hasta ese momento, las experiencias obtenidas con el software eran muy básicas, limitándose mostrar los fundamentos de la nueva tecnología. Un año después, en 1990, la W Industries desarrolló el primer sistema mundial que permite al usuario sumergirse por completo para jugar en un mundo virtual. Este sistema es diseñado de tal manera que los prototipos ya pueden ser instalados en centros de entretenimiento y Theme Parks. La realidad virtual llega al gran público en 1991 con la primera serie de simuladores: la 1000.

Desde ese momento, la W Industries se convierte en el líder mundial, por volumen de ventas, en el desarrollo de tecnologías de realidad virtual para fines lúdicos.

Dos años después la compañía abre una oficina de ventas en Estados Unidos. En julio firma un contrato para desarrollar software en los sistemas Sega VR y cambia su nombre por Virtuality Group PLC, entrando a cotizar en la bolsa de Londres. IBM y Motorola se proclaman principales accionistas de la empresa.

En enero del 94 Virtuality lanza la segunda generación de sus IVR (Inmerse Virtual Reality), la serie 2000 en la feria ATEI de Londres. En abril de ese mismo año, Virtuality abre una oficina en Tokio, llamada Virtuality KK y, en mayo, ante la enorme expansión de la compañía, la oficina de Estados Unidos se amplia.

Virtuality, además, firmó un contrato con IBM para desarrollar *Elysium*: el primer juego de



Buggy Ball es un curioso juego que combina la conducción con la habilidad. Hay que empujar la bola fuera del circuito.



Dactyl Nightmare 2 es una aventura en la que compiten cuatro jugadores simultáneos interconectados.

VIRTUALITY



El modelo SD, Sit Down, está diseñado para juegos de conducción donde los movimientos básicos se controlan con los mandos de la máquina y el movimiento del casco se limita a giros puntuales en busca de algún contrincante. Precisamente, su diseño tiene mucho que ver con la esencia de un vehículo y, quizá, hará falta algún apoyo con un volante y pedales.

El modelo SU, Sit Up, se adapta perfectamente a programas de aventura, donde el jugador debe hacer bruscos movimientos con la cabeza y el cuerpo para eliminar enemigos. Ese es el caso de X-Treme, una aventura de robots, en la que se recorren estrechos pasillos que pueden ser contemplados desde cualquier punto de vista y donde nos asaltan todo tipo de enemigos.



opciones

VIRTUALITY

realidad virtual para PC basado en el sistema IVR de los recreativos. Además, Atari llega a un acuerdo con Virtuality para desarrollar un casco virtual y su software para la Jaguar, de cara al mercado doméstico.

Pero el mayor impulso llegará en diciembre, cuando Virtuality firme con Software 80 un contrato por un valor cercano a los 250 millones de pesetas. También acuerda con Detsu en Japón, una de las mayores agencias de publicidad, un contrato para instalar una IVR en un centro ecológico de Nagoya y se compromete con Atari para desarrollar dos juegos para la Jaguar. Virtuality tiene en la actualidad dos modelos para cada uno de los conceptos de juego que ofrece: el SD (Sit Down) que se utiliza en los simuladores de conducción y matamarcianos; y el SU (Sit Up), para los *arcades* donde se manejan personajes.

La serie 2000, más avanzada, apoya su potencia en multiprocesadores RISC que permiten efectos gráficos de *texture mapping* en tiempo real. El sonido permite 32 canales de 16 bits, sonido digital y música interactiva almacenada en CD ROM. Cada casco viene provisto de un micrófono omnidireccional para comunicaciones con otros jugadores que estén actuando en la misma partida.

A pesar de todo, los juegos de realidad virtual tienen aún hoy un gran hándicap: los usuarios, cuando llegan a los salones, deben luchar contra el miedo al ridículo, debido a la curiosidad que estas máquinas despiertan entre los visitantes. Sus detractores mantienen que es una tecnología cara, difícil de amortizar y con claras deficiencias de juego frente a otro tipo de máquinas de tipo B.

El público que se enfrenta por primera ver a un sistema VR no comprende las diferencias que los alejan de los simples videojuegos. Ese desconocimiento lleva a una experiencia frustrante que no permite explotar las ilimitadas perspectivas de los juegos. Cuando estos usuarios se ponen el casco, suelen estar rígidos y no mueven la cabeza para buscar nuevos ángulos en el desarrollo. Esa limitación no existe cuando el jugador conoce el fundamento y lo aplica, precisamente, en ese aspecto diferenciador que es disponer de un mundo particular a nuestro alcance.

En España la realidad virtual llegó tarde, aunque todos los que trabajan en este sector mantienen que la difusión a un nivel masivo



debe llegar con la entrada de los sistemas VR en casa. Por el momento, sólo los ordenadores PC y la Atari Jaguar pueden disfrutar con este tipo de juegos.

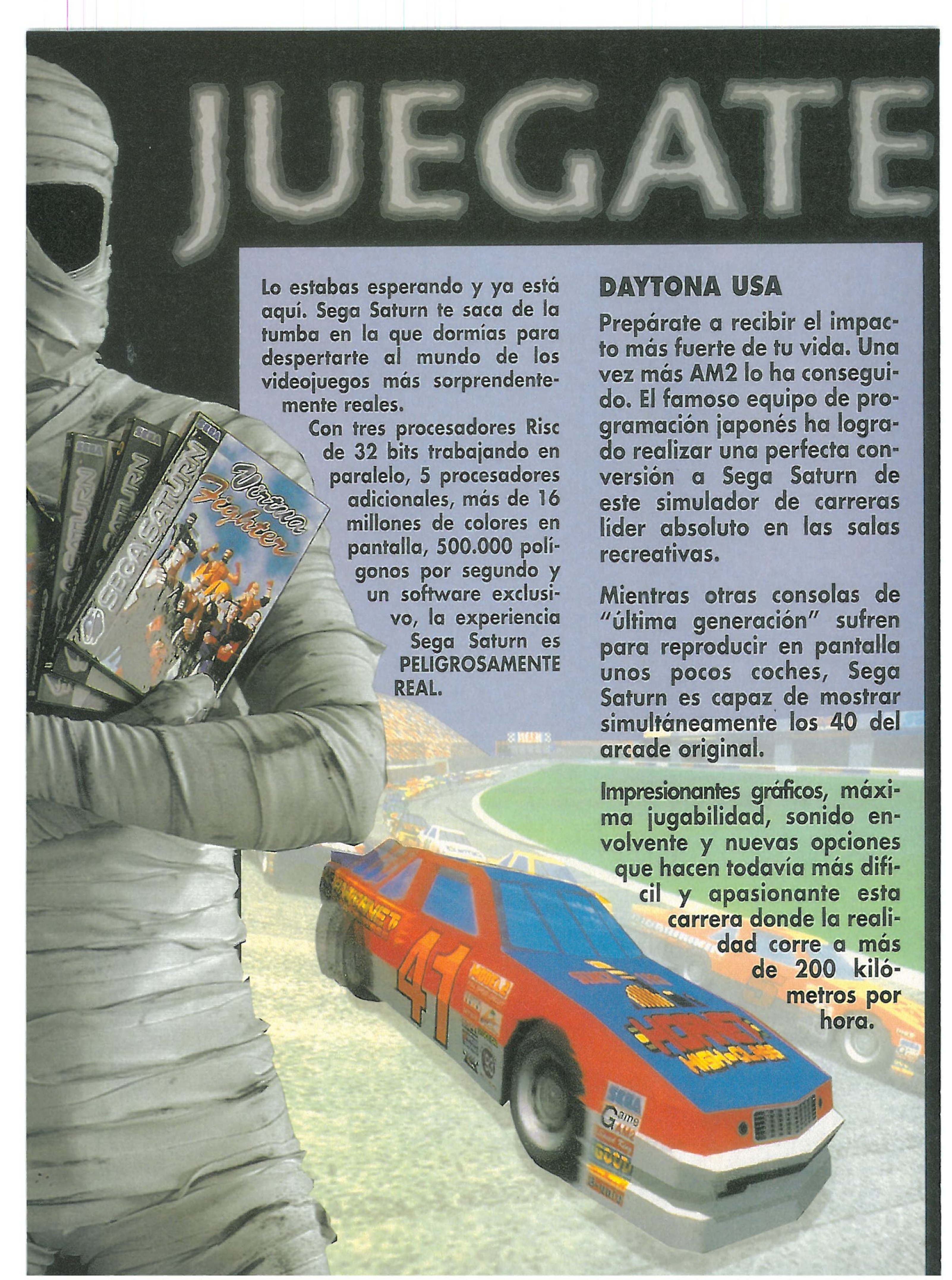
Virtuality sigue trabajando en su nueva generación, consciente de que los operadores y usuarios reclaman cada vez más perfección. En la actualidad, además de Virtuality, Sega ha desarrollado un juego llamado NetMerc (Network Mercenary), aunque lo considera más como una experiencia piloto que como el primer título de alguna división que se dedique a este tipo de tecnología. Sin embargo, se conocen contactos de Sega con Virtuality para trabajar conjuntamente.

Hoy por hoy, su desembarco en los salones españoles corre a cargo de unos pocos pioneros que han apostado decididamente por un modo de juego distinto. La realidad virtual ya no es ficción.



Virtuality firmó un acuerdo con Atari para desarrollar el sistema de realidad virtual de su Jaguar y los dos primeros juegos.

JUEGATE



Lo estabas esperando y ya está aquí. Sega Saturn te saca de la tumba en la que dormías para despertarte al mundo de los videojuegos más sorprendentemente reales.

Con tres procesadores Risc de 32 bits trabajando en paralelo, 5 procesadores adicionales, más de 16 millones de colores en pantalla, 500.000 polígonos por segundo y un software exclusivo, la experiencia Sega Saturn es PELIGROSAMENTE REAL.

DAYTONA USA

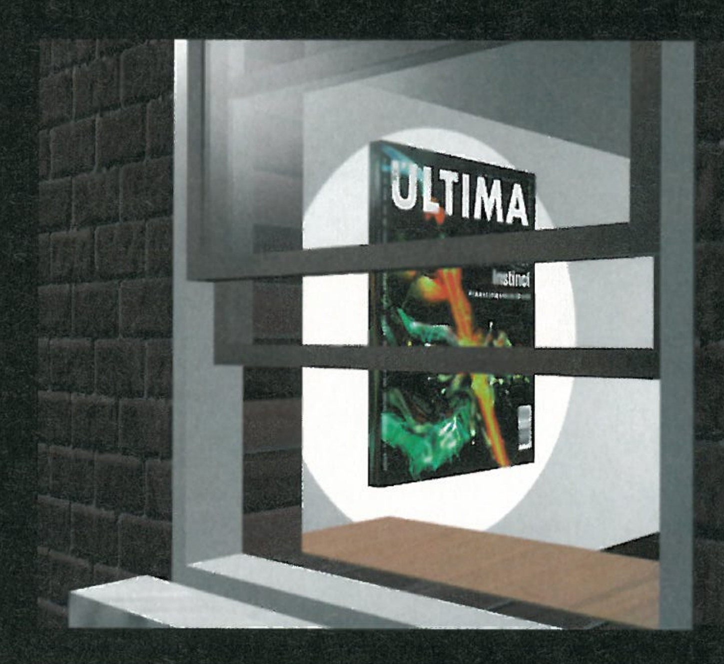
Prepárate a recibir el impacto más fuerte de tu vida. Una vez más AM2 lo ha conseguido. El famoso equipo de programación japonés ha logrado realizar una perfecta conversión a Sega Saturn de este simulador de carreras líder absoluto en las salas recreativas.

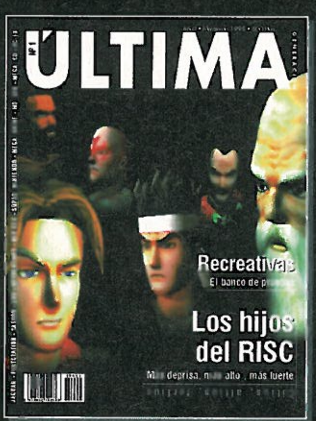
Mientras otras consolas de "última generación" sufren para reproducir en pantalla unos pocos coches, Sega Saturn es capaz de mostrar simultáneamente los 40 del arcade original.

Impresionantes gráficos, máxima jugabilidad, sonido envolvente y nuevas opciones que hacen todavía más difícil y apasionante esta carrera donde la realidad corre a más de 200 kilómetros por hora.

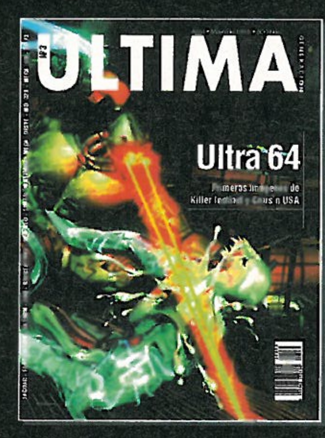

LA VIDA
VIRTUA FIGHTER
Ya puedes dejar el gimnasio, la recreativa de mayor éxito en Japón, el gran clásico de los juegos de lucha está a punto de invadir tu hogar.
Programado por el mismo equipo y fiel a la recreativa en todos los aspectos, la conversión a Sega Saturn presenta los ocho personajes incluído el jefe Dural, manteniendo todos los movimientos de la versión arcade, 8 niveles de escalofriante duración y un sonido que impactará tu cerebro antes que los mortíferos golpes lanzados desde la realidad de tu sistema Sega Saturn.
El mítico equipo de programación AM2 ha hecho de Virtua Fighter el único juego de lucha en el que merece la pena que gastes tu tiempo.
DAYTONA USA
SEGA SATURN
SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE REAL

Entra en la ÚLTIMA GENERACIÓN











OFERTA DE SUSCRIPCIÓN

ÚLTIMA. C./Torres Quevedo nº.1- P.T.M.
28760 - TRES CANTOS (MADRID)

❑ Deseo suscribirme a **ÚLTIMA** por un año (12 números) a partir del número _____ al precio de 6.000 pesetas. (gastos de envío incluidos), beneficiándome de la siguiente oferta: 20% de descuento, pagando sólo 4.800 pesetas.

Nombre: ____________________ Fecha de nacimiento: __________

Apellidos: ____

Domicilio: ____________________________ C.P.: __________

Localidad: ____________________ Provincia: ______________

Consola que tienes: ______________ Teléfono: ______________

Forma de pago: **Fecha y firma**

❑ Talón bancario adjunto a nombre de M.V. Editores.

❑ Giro postal nº __________ de fecha __________

❑ Contra reembolso (supone 750 Ptas más gastos de envío).

❑ Tarjeta de crédito nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

❑ Visa ❑ American Express

Oferta válida para España

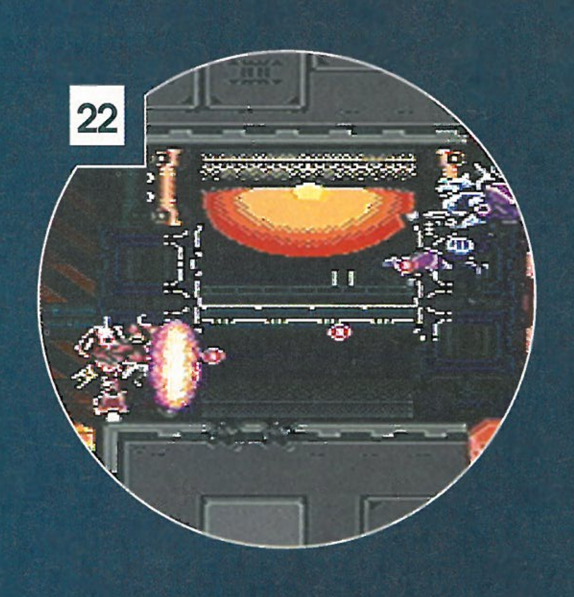
Si quiere adquirir algún número atrasado de **ÚLTIMA**, llame al teléfono de Madrid (91) 803 21 42.

ÚLTIMA

versión beta

Rayman vuelve a convertirse en el principal protagonista de **Versión Beta**, esta vez con las versiones para PlayStation y Saturn. Le acompañan el nuevo juego de baloncesto de Crystal Dynamics para 3DO, Slam´n Jam, y una de las últimas producciones de Konami, Metal Warriors.


18


22

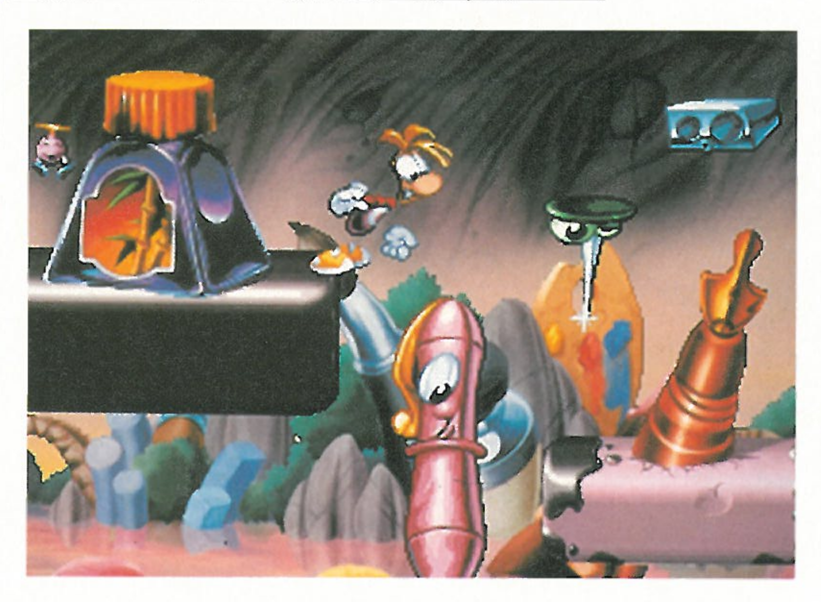

20

Rayman

por Javier S. Fernández

Nombre original : Rayman
Realización : 1995
País : Francia
Compañía : Ubi Soft.
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

Versión PlayStation

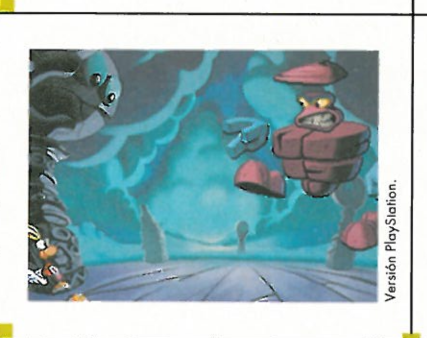


A la variedad de acciones que el protagonista puede desarrollar hay que sumar la perfección que muestra en cada uno de sus movimientos, consecuencia de la aplicación de 60 fotogramas por segundo.

En el primer número de **ÚLTIMA** presentábamos las imágenes, inéditas hasta ese momento, de una inacabada versión beta del esperado proyecto sobre el que la compañía francesa Ubi Soft estaba trabajando para Jaguar, la nueva máquina de Atari: *Rayman*.

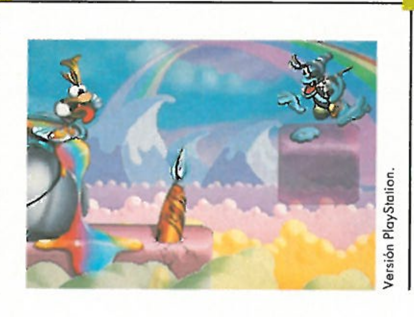
Siguiendo la pista de este juego, en el pasado número publicábamos unas declaraciones exclusivas de la responsable de *marketing* de Ubi Soft. en España, **María Teresa Cordón**. En ellas, dejaba entrever la posibilidad de que la compañía francesa, tras la realización de *Street Racer* para Mega Drive, abandone definitivamente la producción de programas destinados a las máquinas de 16 bits para dedicar todos sus esfuerzos a la fabricación de software para los nuevos soportes.

La inminente adaptación de *Rayman* para los nuevos formatos de Sega y Sony, Saturn y PlayStation respectivamente, versiones de las que



Versión PlayStation.



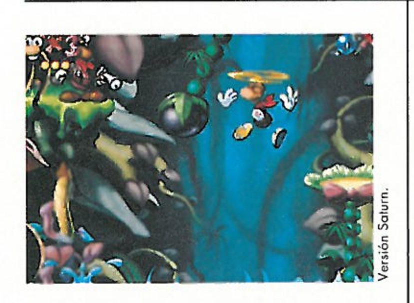


Versión PlayStation.

Versión Saturn



Rayman se suma a los últimos plataformas que se han subido al carro de los 32 bits, aprovechando notablemente las ostensibles posibilidades que estas nuevas máquinas ofrecen, sobre todo en materia gráfica.



Versión Saturn.



Caricatura de enemigo.



Ubi Soft. ha incluido la nada despreciable cantidad de 50 enemigos de características muy diferentes.

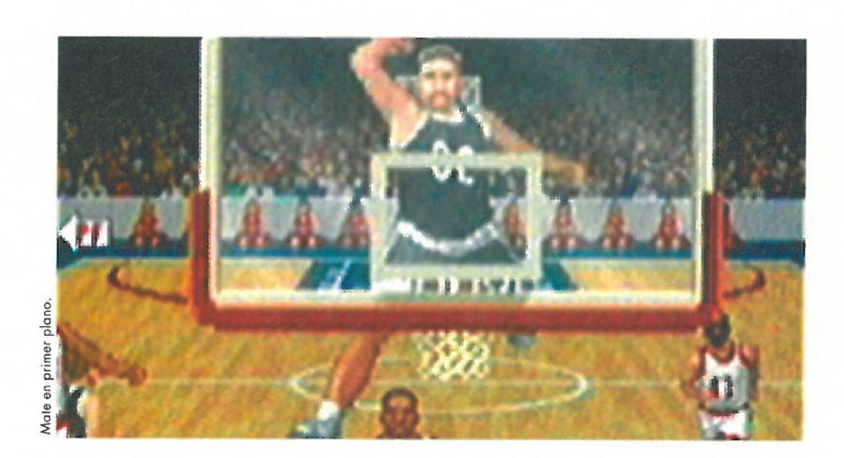
ofrecemos las primeras imágenes, puede ser la confirmación de las palabras que **María Teresa Cordón** anticipaba. Parece claro que en el pensamiento de la compañía francesa está la realización de software para todo tipo de consolas de última generación. De hecho, PlayStation, Jaguar, Saturn y 32X ya han sido destinatarias de las primeras producciones de Ubi Soft., y es posible que en un futuro no muy lejano comienzen a desarrollar software para la retardada máquina de Nintendo, Ultra 64.

Respecto al juego, no hay excesivos detalles que comentar, ya que no se aprecian diferencias notables respecto al original de Jaguar. Se mantiene la riqueza visual, tanto de *sprites* como de escenarios, de la que hacía gala la primera versión (utilizando cerca de 65.000 colores), así como la perfección en la extensa gama de movimientos que desarrolla el protagonista, gracias a la realización de éstos con formato de 60 fotogramas por segundo (sin duda, uno de los grandes alicientes del juego). *Rayman* mantiene la esencia de los grandes plataformas que requieren un pulso firme; un género que, con programas como *Astal*, *Gex* o este que nos ocupa, parece haber encontrado en los nuevos soportes un complemento ideal para su desarrollo.

Las previsiones de Ubi Soft. apuntan a que ambas versiones estarán disponibles en el mercado en el último tercio del año, fecha que coincide con el lanzamiento de la adaptación para PlayStation de su programa estrella para máquinas de 16 bits: *Street Racer*.

Confiamos en que con la llegada oficial a España de las nuevas consolas, prevista para después del verano, ambos títulos sean traducidos a nuestro idioma, tal y como afirmaron los responsables de la compañía tras la instalación de su filial en Barcelona.

Nombre original : Slam'n'Jam
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Crystal Dynamics
Programación : Interno
Soporte : CD ROM


Mate en primer plano.

por Javier S. Fernández

Slam'n'Jam

Muchos son los aficionados que esperaban el momento en que alguna compañía se decidiera a realizar un programa de baloncesto acorde con las posibilidades que ofrecen las nuevas consolas. Tras el precedente creado por juegos como *Victory Goal* para Saturn y *FIFA Soccer* para 3DO, cuya calidad supuso un punto y aparte en simuladores futbolísticos, no podía demorarse la aparición de su hermano baloncestístico. Crystal Dynamics ha roto el hielo con *Slam'n'Jam*, que cuenta con todas las papeletas para convertirse en el mejor juego de baloncesto realizado para una consola doméstica.

Gráficamente sobresaliente, aunque se detecta una pequeña pixelación en los primeros planos de los jugadores, guarda similitud con el *World League Basketball* de Sculptured, los creadores de la versión para Súper Nintendo de *Mortal Kombat*, aunque la perspectiva del juego es diferente.

El principal atractivo del programa reside en la gran variedad de movimientos que los jugadores pueden realizar. Pases por la espalda, tapones, bloqueos, bandejas y mates confirman la espectacularidad que Crystal ha imprimido al juego.


Falta personal.


Vista general.

Primer plano


En Slam'n'Jam Crystal Dynamics ha sabido combinar a la perfección el factor simulador con una jugabilidad excepcional.


Bandeja en primer plano.


Bandeja en canasta de fondo.



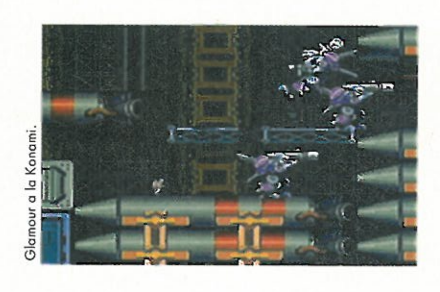
Metal Warriors



Cinema intro inicial.

por Javier S. Fernández

Nombre original : Metal Warriors
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Konami
Programación : Interno
Soporte/megas : Cartucho/16 Mb


Glamour a la Konami.

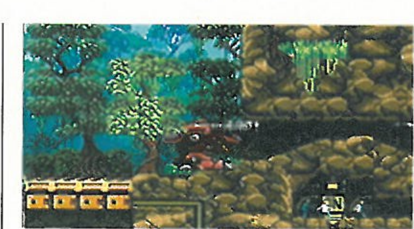

Modo dos jugadores history.

Konami vuelve a atacar con una producción que no se aleja lo más mínimo de algo en lo que sin duda son verdaderos especialistas. No vamos a enumerar la interminable lista de *arcades* 'paridos' por la compañía nipona que, si bien en algunas ocasiones no han contado con el mínimo exigible de variedad, siempre se han ganado el beneplácito de un público que sabe apreciar la tremenda jugabilidad que la gran mayoría de títulos de la compañía exhiben.

Esta puede ser, más o menos, la situación en la que se encuentra el nuevo juego realizado para la 16 bits de Nintendo por Konami, *Metal Warriors*. Algunos recordaréis que, hace poco más de un año, la compañía lanzaba un programa titulado *Cybernator*, con el que *Metal Warriors* presenta algunas coincidencias, quizás demasiadas (tanto en el desarrollo del juego, a través de complicados laberintos, como en la propia historia). En ambos casos el protagonismo recae sobre potentes engendros metálicos, lo que nos lleva a replantearnos seriamente la conveniencia de un título que responde por completo al perfil de juego diseñado para el mercado japonés, devorador de *arcades* similares. Tan sólo el mayor número de fases que incluye y lariqueza de escenarios le hacen superior a su predecesor.

Metal Warriors es uno más de tantos *arcades* aunque, sin duda, cumple a la perfección con su cometido: divertir.


Base enemiga.


Tan sólo en el apartado gráfico Metal Warrior destaca por encima de su predecesor, Cybernator.


Uno de los principales alicientes reside en la posibilidad de participar dos jugadores simultáneamente.

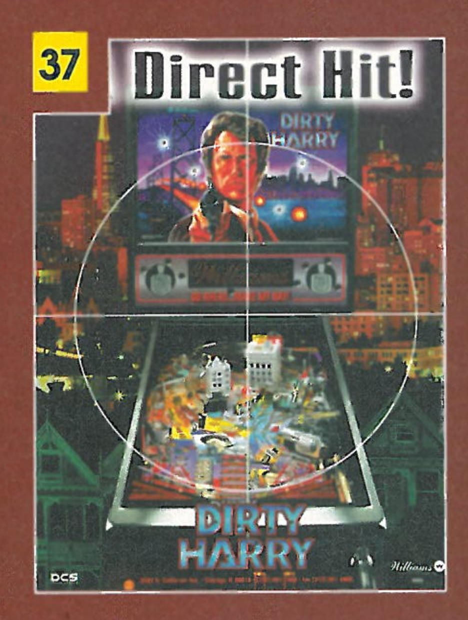


salón recreativo

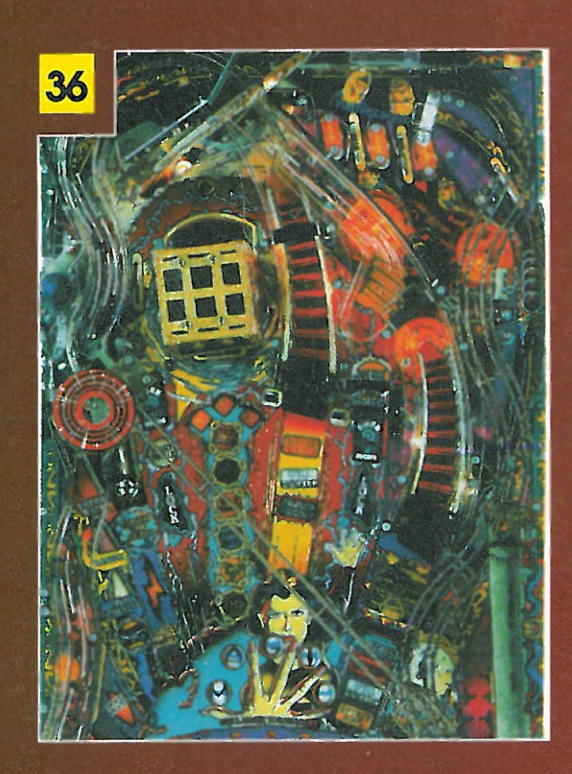
SUMARIO

Theatre of Magic, la revolucionaria máquina de Bally, y Dirty Harry, de Williams, son los dos pinballs que se extienden por los salones recreativos de todo el mundo. Ambos convivieron en Madrid, durante la celebración del Fer´95, con las novedades de un sector que sigue teniendo en los simuladores de conducción un filón inagotable.

37

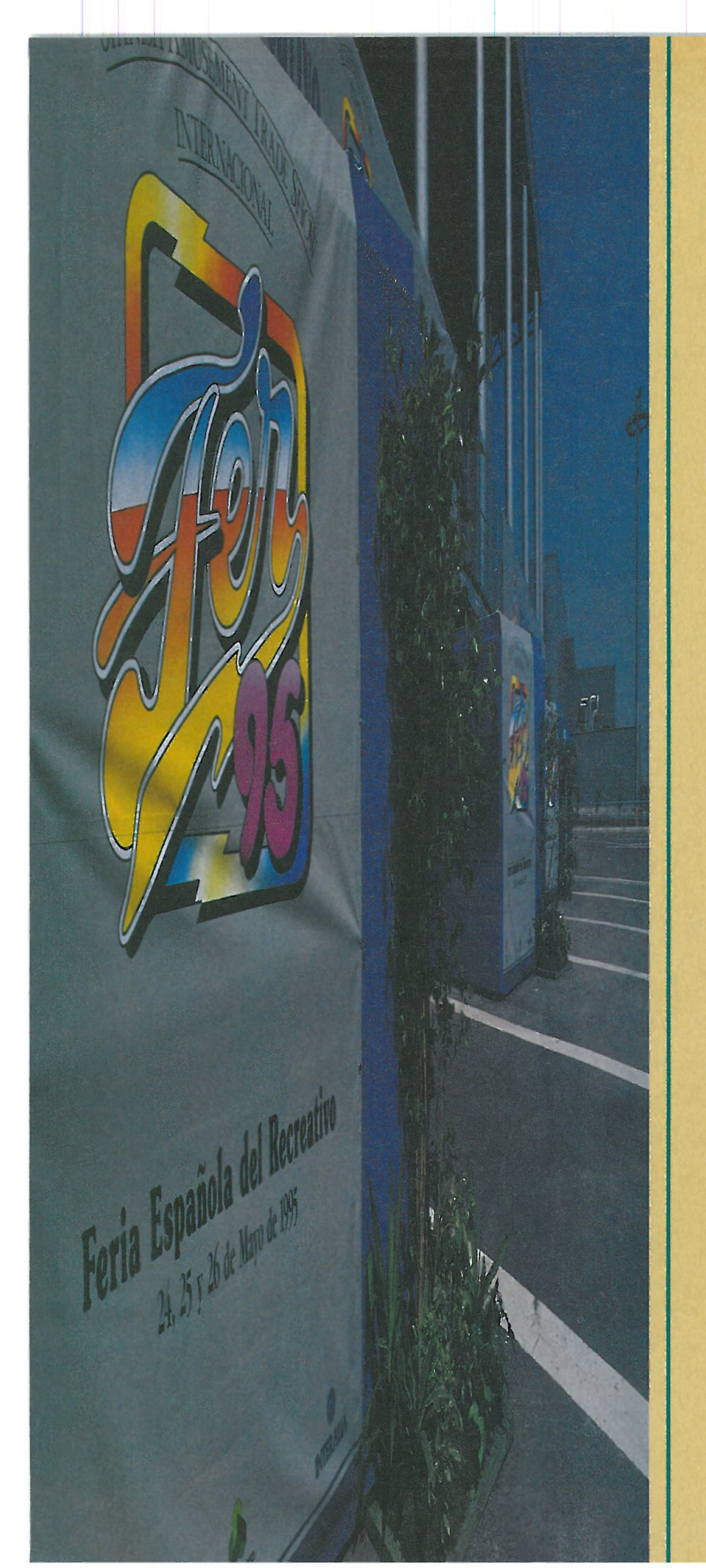


36



24





La prueba de fuego ha pasado y FER'95 ha confirmado la confianza que habíamos depositado en el sector de las recreativas. Se ha llegado a un punto de expansión obligatoria, donde la nociva sombra de las tragaperras debe ser desterrada de una vez por todas.

Durante el pasado mes de mayo tuvo lugar en el recinto ferial Juan Carlos I de Madrid la 15ª edición de la Feria Española del Recreativo, el escaparate oficial de los lanzamientos para los CEO (Centros de Entretenimiento Familiar), antes conocidos como salones recreativos.

Una feria que nació al amparo de la poderosa industria de las tragaperras, que arrastró a las máquinas recreativas de juegos a un mundo de burocracia legal que se tornó perjudicial para su evolución, puesto que en España la legislación no las distingue. Sin embargo, parece que la situación está cambiando y en los próximos

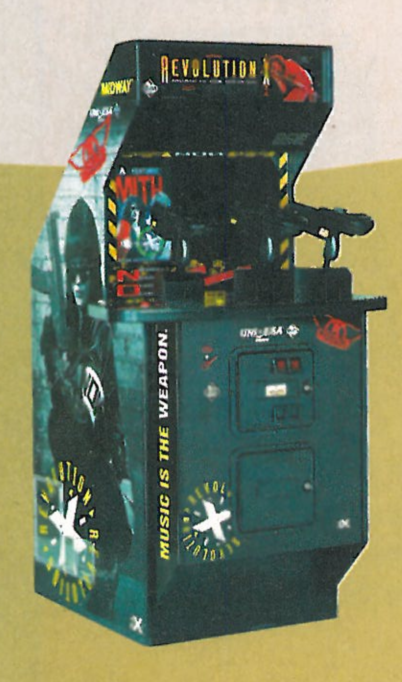
Algo se mueve

años el sector de las recreativas va a vivir un boom espectacular.

Sega es consciente de su superioridad y los distribuidores ya inician las maniobras de asentamiento de sus productos para los grandes recintos que se avecinan. Ha llegado el momento de que en España triunfen los macrocentros de entretenimiento con máquinas muy sofisticadas.

AmuseTEC, la gran estrella

El recinto ferial Juan Carlos I es el lugar donde se vienen desarrollando las principales muestras y ferias de la capital. Este escenario sustituye al vetusto recinto de la Casa de



Campo, que durante tantos años acogiera prestigiosas muestras como Expo-Ocio o Juvenalia, tradicionales lugares de encuentro de los usuarios con las tecnologías lúdicas de máquinas recreativas y domésticas.

Al igual que en anteriores ediciones, la entrada al FER estuvo prohibida a los menores de 16 años por evidentes impedimentos legales con las máquinas de tipo B o tragaperras. Esta restricción para el público más joven (cuyo único motivo para acercarse a la feria es el de jugar) no impidió que los organizadores considerasen el evento como un éxito. Para ellos, la verdadera rentabilidad está en el volúmen de máquinas que se

venden; en las operaciones que garantizan la renovación de un parque cada vez más restringido. Obviamente, el esmero también es superior cuando se trata de seducir a las grandes productoras, para que contemplen que en España existe un mercado que intenta levantar cabeza.

FER consiguió reunir a un importante grupo de prestigiosos profesionales. Por allí pasaron responsables de Konami, Sega Costumer y Amusement, Taito, Williams y Nintendo. Un elenco formado por algunas de las compañías con más solera del sector. Sin embargo, no fueron las compañías productoras las que expusieron sus productos en la feria, sino sus distribuidores en España.

AmuseTEC, perteneciente al grupo



Mortal Kombat 3 sufrió un claro revés en su presentación oficial en España, ya que no atrajo en exceso la atención de los usuarios. Sólo los amantes de la saga de Williams hicieron acto de presencia para dignificar el pabellón.



Raiden I.



Tekken.



Cirsa, fue la estrella gracias al enorme espectáculo de máquinas que consiguieron organizar. Su pabellón era una oxigenada isla dentro de un oscuro mar de tragaperras. La compañía supo leer con cierta clarividencia los derroteros que tiene que tomar la feria en futuras ediciones, ya sea dentro del FER, o fuera de manera independiente.

AmuseTEC apostó por los no profesionales, instalando 20 *Sega Rally* para el regocijo de los usuarios (al fin y al cabo, el consumidor final es el que tiene la última palabra para decidir si un lanzamiento se convertirá en un éxito). Los modelos *De Luxe* y *Twin* causaron verdadera conmoción y no pararon de funcionar ni un momento en los tres días que duró la feria. Junto a ellos: *Virtua Fighter 2, Mortal Kombat 3* (que sólo triunfó entre los fanáticos

Sega Rally fue la estrella con 20 unidades que no dejaron de funcionar en los tres días que duró la feria.





La segunda versión del conocido Venturer fue presentado con nuevas simulaciones (arriba). Ace Driver sorprendió a numerosos visitantes que esperaban mayores dosis de simulación.



Ace Driver.



Ace Driver.

de la saga, armados con códigos de revistas americanas), *Killer Instinct, Cruis'n USA, Ace Driver DX, Virtua Striker, Desert Tank, Virtua Cop, Belly Bomber* y los *pinball Theatre of Magic, Dirty Harry* y *Road Show*. Un espectáculo lúdico tremendamente efectivo.

Virtua Fighter 2 se convirtió en el juego de lucha más solicitado, tal vez por la espectacular diferencia de calidad que presentaba en el aspecto gráfico respecto a sus dos competidores, *Mortal Kombat 3, de Williams,* y *Killer Instinct*. El lanzamiento del primero de ellos sirvió como termómetro para calibrar en qué medida los jugadores neófitos son capaces de acercase a un programa de este estilo. Únicamente las interminables y espectaculares partidas de los más fieles a la saga lograron colapsar la máquina.

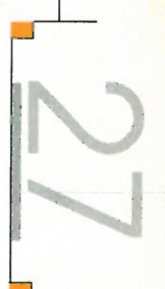
Killer Instinct, el avance de Rareware y Nintendo de lo que será su Ultra 64, mostraba su cara más neutra a unos jugadores que reconocían cierto espectáculo en el apartado gráfico, pero que acusaban una notable diferencia técnica con otros lanzamientos allí presentes (léase *Virtua Fighter 2*).

Killer Instinct fue tan jugado como criticado por sus diferencias con los grandes títulos de Sega y Namco.



El otro hijo de Nintendo, *Cruis'n USA*, también fue condenado al ostracismo por los usuarios, más atraídos por las altas cotas de diversión que ofrecían sus competidores de Sega y Namco.

Virtua Cop fue la máquina de descanso. Todo el que pasaba a su lado y la veía desocupada, no dudaba un instante en desenfundar







PK World Soccer fue uno de los juegos más pateados de la feria. Algunos mostraron con eficacia su enorme potencial futbolístico.







Virtua Cop

las pistolas y aventurarse por los laberintos virtuales de este programa. No parecía que a ninguno le moviese la intención de ser un verdadero *héroe policíaco*, más bien fue la curiosidad de descubrir cómo funcionaba la recreativa la que atrajo tantos admiradores.

Justo al lado se encontraba *Virtua Striker*, un juego que pudo dar más de sí de haber sido instaladas dos o tres unidades. Esta máquina no dejó de funcionar, pero contaba con un hándicap importante: eran necesarias un mínimo de dos partidas para cogerle el truco al control y disfrutar realmente de su calidad técnica. Sin duda, puede convertirse en el relevo de los grandes *Super Sidekicks* de SNK.

Ace Driver de Namco estuvo presente en dos pabellones: el de AmuseTEC y el de Sega S.A., en ambos con la versión DX de carlinga móvil. El juego no llega a los niveles del *Rally* de Sega, pero supera con creces la técnica que luce *Ridge Racer*. Algunos usuarios mostraron su sorpresa ante un título que creían menos jugable y más simulador. Sin duda, el nivel de dificultad que los responsables habían previsto ayudó a que las partidas fueran especialmente competidas.

Simultaneamente a las muestras, AmuseTEC organizó todo tipo de campeonatos entre los asistentes. Incluso se trajeron expertos y diseñadores de pinball como **Matthew Coriale** de Williams, que hizo una excepcional demostración sobre *Theatre of Magic*, consiguiendo la friolera de tres mil millones de puntos (frente a



Sega Rally Twin.



Sega Rally fue el vencedor por K.O. de toda la feria. Incluso se produjeron algunos conflictos entre los visitantes para ocupar una de sus plazas.



Sega Rally DX

Las comparaciones entre Sega Rally y Cruis'n USA eran lacerantes.



Cruis'n USA.



Cruis'n USA demostró a los jugadores ciertas carencias técnicas y de juego que tendrán que ser mejoradas en la Ultra 64 doméstica.

los 500 millones del que suscribe en su partida más brillante). Todos los concursos, que tuvieron como protagonistas a *Sega Rally*, *Virtua Fighter 2* y *Mortal Kombat 3*, ofrecieron un nivel más que aceptable, gracias a unos visitantes que acabaron sucumbiendo a una tentación llamada *Rally*.

AmuseTEC deleitó al público con un *stand* completísimo repleto de grandes lanzamientos (a excepción de otras ediciones donde existían pocas unidades de las recreativas novedosas). Por fín las versiones DX, tan difíciles de ver en los salones más modestos, pudieron ser paladeadas por todos. La espectación despertada provocó incluso roces entre los visitantes, que se negaban a abandonar una plaza difícilmente conquistada.

Gaelco: made in Spain

El misterio que la compañía española había creado alrededor de *World Rally 2*, dando escasos detalles sobre su producción





Dosier técnico.

Virtua Striker demostró ser visualmente exacto a la realidad.



Virtua Striker.

A pesar de contar con una sola unidad en la feria, Virtua Striker confirmó las espectativas que ya se tenían desde su versión anterior (ULTIMA 2). La suavidad y perfección de los movimientos son más que reseñables.



Stand de AmuseTEC.

(aunque todos los medios especializados los conocían), se descubrió en el exclusivo pabellón dedicado a este lanzamiento. Gaelco presentó una máquina exacta a la primera entrega, pero variando las fases, circuitos y gráficos, e introduciendo el modo *versus* contra otro jugador. Una mejora que no ofrece el carácter de rivalidad de otras máquinas a las que Gaelco ha querido evitar por lógicas –y abismales– diferencias tecnológicas.

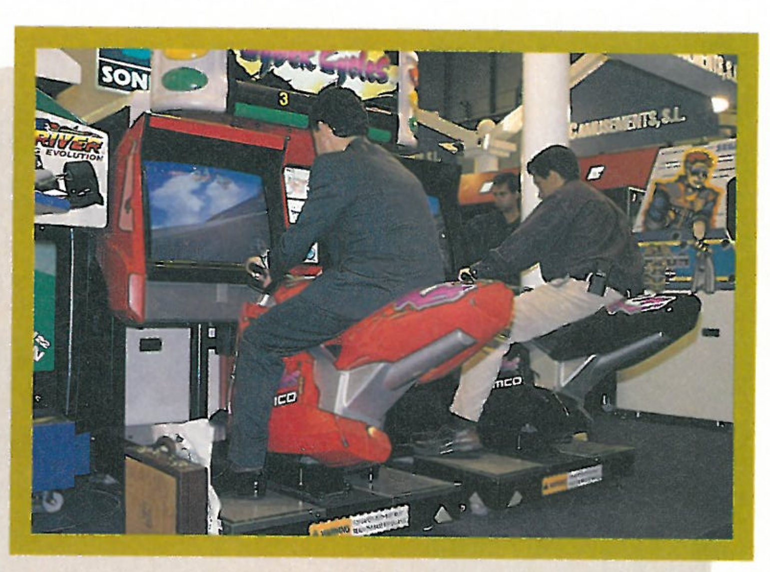
En su *stand*, los chicos de barcelona ofrecieron un cóctel a los grandes jefes que visitaron la feria, en un claro afán por vender placas y ultimar los detalles de su distribución internacional. Atari fue la principal receptora y distribuidora del primer *World Rally*, un rotundo éxito fuera de nuestras fronteras.

No sabemos si el salto al mueble *De Luxe* será una ventaja o un inconveniente para *World Rally 2*, porque parte del éxito de aquella primera entrega radicó en la fácil instalación en los clasicos muebles de pie. Además, su presencia en los salones recreativos con esa versión avanzada puede llevar a injustas y desmedidas comparaciones.

El rincón de Sonic

Nada más entrar al recinto de la feria se podía apreciar un *stand* que mostraba varias máquinas de Sega y otras tantas de Namco. Acompañando a *Ace Drive* , *Cyber*









Virtua Cop.

Cyber Cycles, de Namco, sorprendió a los asistentes que no esperaban verlo tan pronto. Desert Tank, Mortal Kombat 3 y Virtua Cop componen el cuarteto.

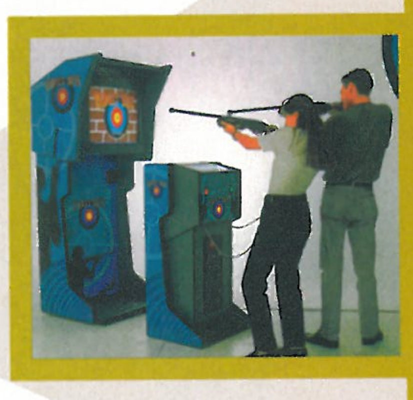
Cycles se erigía en el nuevo hito dentro de los simuladores de motos, heredando la glorias de los *Suzuka 8 Hours* de la misma compañía. *Cyber Cycles* es un juego que aplica con cierta rigurosidad y acierto las técnicas de polígonos (como *Ridge Racer* y el mencionado *Ace Driver*) con *texture mapping*. La verdad es que el juego resulta divertido y el sistema de balanceo de las motos ha sido mejorado en sensibilidad con respecto a otros lanzamientos ya desfasados.

A estas novedades se le unieron algunos *pinball* de la recién estrenada Sega Pinball (en otro tiempo llamada Data East), como *Baywatch*, basada en la famosa serie televisiva *Los Vigilantes de la Playa*.





Virtua Fighter 2 fue el único de los juegos de lucha que consiguió atraer a los aficionados al género y a sus detractores. Sus polígonos deben ser la razón.



Esta curiosa máquina (arriba), más cercana a los viejos coin-ops que a las nuevas tendencias, ofrece un nivel de prestaciones y diversión muy respetable.



Stand de Gaelco.

Gaelco confía en que World Rally 2 vuelva a ser tan vendido como la primera entrega.

Cifras del Fer´95

– Pabellones:	168
– Expositores:	10
– Co-expositores:	65
– Firmas representadas:	200
– Firmas extranjeras:	43
– Exposición neta:	6.123 m²
– Exposición bruta:	15.000 m²
– Participación Inst.:	250 m2
– Asoc. Prof. Nacionales:	4
– Asoc. Prof. Regionales:	3
– Visitantes:	10.185
– Visitantes extranjeros:	8%
– Pases especiales:	1.570
– Elementos expuestos:	1.860

Aunque menos poblado y espectacular que el de AmuseTEC, este pabellón contó con numerosa concurrencia, gracias a la presencia de las máquinas de Sega, principalmente *Sega Rally*.

La realidad virtual tuvo su lugar en la feria. La empresa británica Virtuality, líder del sector con una larga tradición en este tipo de tecnología, ofrecía un producto que, no por conocido, era menos interesante. Con dos diferentes muebles, sus responsables presentaron varios juegos con la posibilidad de realizar modos *versus* mucho más competitivos. Por fin, han decidido otorgar un puesto importante a la diversión, dejando los experimentos para la gaseosa.

Entre los juegos aparecidos, el más espectacular por su desarrollo es, sin duda, *Buggy Ball*. El gran problema que este tipo de programas crea es la horrible sensación de ridículo frente a los espectadores, y el poco uso que se hace de las posibilidades virtuales a la hora de mover la cabeza y contemplar perspectivas que no son posibles de identificar con otras técnicas.

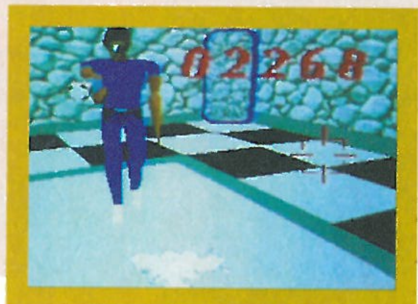
Zone Hunter era otra innovación. El jugador se adentra en unos pasillos en los que hay que disparar a todo lo que se mueva. Aunque esta técnica ha evolucionado en los últimos meses, todavía dista mucho de las grandes recreativas. Además, tienen el hándicap del alto coste de las máquinas y la dificultad para hacer rentable un estilo de juego que aún no ha calado entre el publico todo lo que debiera.

La feria también ofreció otras presentaciones importantes, algunas bastante extrañas, como la aparición de la placa *Street Fighter The Movie* en el pabellón de recreativos Murcia durante algunos minutos. Fueron pocos los que la pudieron admirar, algo realmente absurdo, cuando su distribución es inminente. También se exhibieron las películas interactivas (así las llama la propia compañía) de Picmatic como *Marbella Vice*. Es más, Cirsa, en la segunda edición de sus premios anuales, otorgó uno





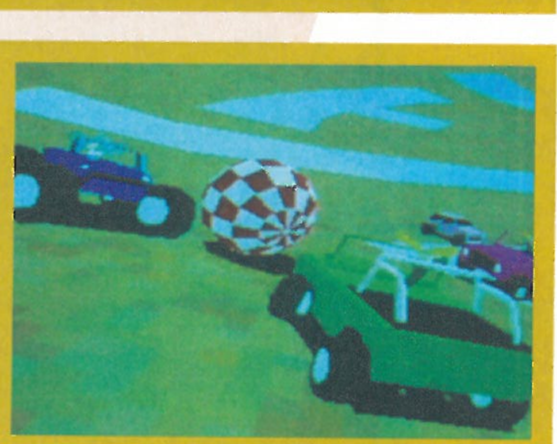
Virtuality sigue su pausado pero decidido camino hacia una futura aceptación global de los usuarios. El juego de boxeo es muy divertido.





Stand de Virtuality





a esta empresa española que, liderada por **Alex de la Iglesia**, busca un hueco en los salones del futuro.

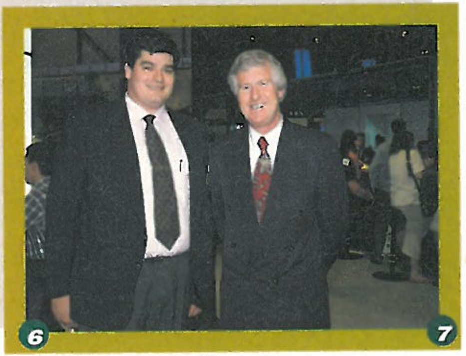
Sin duda, FER 95 ha servido para dejar claro que el sector de las recreativas debe ser independiente de las tragaperras: debido a la legislación vigente, que une a ambos sectores, el mercado de las recreativas no ha podido desarrollarse con todo el dinamismo que merece.

Nadie puede negar que el FER ha evolucionado. Los años han dotado a la feria de una madurez interesante, aunque carece de ese espectáculo que solo las grandes muestras extranjeras poseen. Un detalle que quizá sea más imputable al carácter hispánico que a los organizadores.



ÚLTIMA Generación estuvo en la feria ofreciendo ejemplares a todos los visitantes, que pudieron compartir con nosotros sus inquietudes, críticas y consejos. Muchos lectores se dieron cita a lo largo de los tres días.







Por la feria desfilaron algunos de los más insignes representantes de un sector que en los próximos meses va a experimentar una expansión importante. Sega Amusement Spain estuvo los tres días supervisando su producto.



Nombres Propios

1. **José María del Toro**
   Director Comercial de Sega Consumer.
2. **Begoña Sanz**
   Directora de Marketing de Sega Consumer
3. **José Ángel Sánchez**
   Director General de Sega Consumer.
4. **Agustín Torranzo**
   Gerente del Centro de Entretenimiento 3DM de Alcalá de Henares.
5. **Miguel Ángel Montañés**
   Secretario General de la Comisión Nacional del Juego.
6. **George Paul Taylor**
   Senior Operation Manager de Sega Amusement.
7. **Robert Deith**
   Manager de Deith Leisure
8. **Mario Cotza**
   Managing Director de Sega Amusement.
9. **Angel G. Gallego**
   Delegado de ventas de Sega Amusement.
10. **George S. Taylor**
    Director Gerente de Family Leisure.



MAD GAMES

TENEMOS TODAS LAS CONSOLAS DEL MUNDO A LOS MEJORES PRECIOS.
SERVICIO 24H. ESCRÍBENOS PARA CONSULTAR OFERTAS.



3DO

Producto	Precio
3DO FZ10 con juego "Shock Wave"	109.000
Tarjeta 3DO Blaster para PC	89.900
3DO FZ 10 Evolution III	111.000
Adaptador pad S. Nintendo para 3DO	7.500
Joypad 3DO	9.900
Pistola 3DO	11.000
Sub-Woofer	37.500
AD&D Slaver	11.000
Burning Soldier (versión US)	11.000
Crash´n Burn	7.500
Crime Patrol	1.000
Demolition Man	12.400
FIFA International Soccer	9.500
Gridders	7.500
Jammit	11.000
Mad Dog McCree	3.900
Microcosm	9.500
The Need for Speed	10.000
Off World Interceptor	11.000
Power Kingdom (RPG en 3D Japonés)	7.500
Road Rash	10.500
Samurai Shodown	10.000
Shadow	9.500
Space Shuttle	10.500
StarBlade	12.900
Star Control 2	11.000
Super Street Fighter II X	12.900
Super Models go Wild (adultos)	6.900
Virtual Quest	7.500
VR Stalker	11.000
Way of the Warrior	11.000
Clayfighter	11.000
Corpse Killer	11.000
Flying Nightmare	11.500
Return Fire	11.000
Rise of Robots	11.000
Space Ace	11.000
Theme Park	10.000



JAGUAR

Producto	Precio
Consola JAGUAR	59.900
Aliens vs. Predator	12.500
Checkered Flag	11.500
Doom	11.500
Dragon: Bruce Lee Story	11.500
Iron Fire	12.000
Joypad Jaguar	7.500
Kasumi Ninja	12.000
Val d'Isérè	11.500

TAMBIÉN PC-FX Y SATURN



PSX

Producto	Precio
PSX de Sony + juego a elegir	124.900
ATV	15.000
Ridge Racer	15.000
Super Parodius Deluxe Pack	15.000

NEO-GEO CD

Producto	Precio
Joypad	9.500
Joystick	13.500
Aerofighter 2	10.500
Art of Fighting 2	10.500
Fatal Fury 2	10.500
Fatal Fury Special	10.500
King of Fighters ´94	13.500
Samurai Shodown 2	12.900
Super Sidekicks 2	11.000

MAD GAMES
CUPÓN DE PEDIDO

Mad Games Apdo. 200.'
28760 -Tres Cantos (MADRID)

Nombre : ______________________ Teléfono : ____________
Apellidos : ______________________________________
Domicilio : ______________________ C.P. : ____________
Localidad : ______________________ Provincia : ____________

Ref.	Producto	P.V.P.	Ref.	Producto	

Fecha y Firma

Forma de Pago :
- ☐ Talón bancario adjunto a nombre de Mad Games.
- ☐ Giro postal nº ____________ de fecha ____________
- ☐ Contra reembolso (supone 300 pts. más de gastos de envío).

Oferta sólo para España

Theatre of Magic

por Javier S. Fernández

El nuevo *pinball* de Bally Corp., una de las compañías con más experiencia y prestigio dentro del sector, ya está en nuestro país. Bally es la creadora de muchas de las más importantes *máquinas del millón*, desde aquel primer *Ballyhoo* de 1932, a algunos clásicos de la talla de *Monte Carlo* o *Judge Dred*. Otro destacado título es *Dolly Parton*, juego al que su protagonista, la espectacular cantante de country, puso más de un reparo por el excesivo énfasis utilizado a la hora de ensalzar sus atributos.

Con *Theatre of Magic* Bally se desmarca un tanto de la actual tendencia del mercado, que relaciona máquinas *pinball* con éxitos cinematográficos o televisivos. Una tendencia que, al igual que ocurre con los videojuegos, puede dar origen a esconder una falta de calidad bajo la cartela de una famosa película o actor.

Diseñada por **John Popaduik**, *Theatre of Magic* se destaca como uno de los *pinball* más innovadores de los últimos años. La máquina ha sido dotada de unos modernos sistemas magnéticos que permiten recrear situaciones misteriosas, con bolas que se adhieren a los muros, se elevan en pleno descenso o permanecen suspendidas en un cierto punto del tablero girando sobre sí mismas, haciendo caso omiso de las leyes gravitatorias.

Bally apuesta por una idea original y un nuevo concepto de *pinball*: una iniciativa ciertamente plausible.

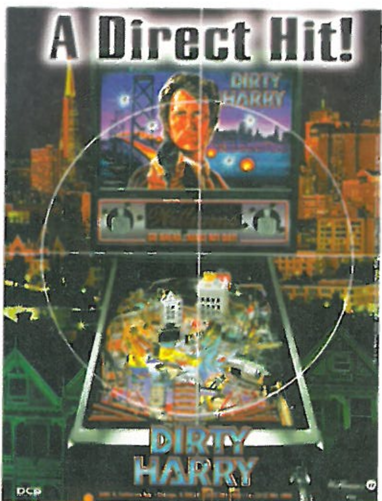


Theatre of Magic es un pinball innovador que incorpora efectos magnéticos en su tablero.

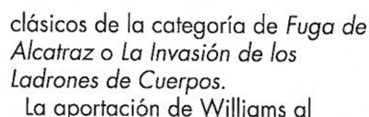
Dirty Harry

por Javier S. Fernández

Dirty Harry fue una de las novedades estrella presentadas en la pasada Feria del Recreativo, FER'95, dentro del sector de máquinas *pinball*. Williams ha contado para esta ocasión con la licencia de un gran éxito cinematográfico: la popular película de la Warner Bros, *Harry el Sucio*, protagonizada por **Clint Eastwood** y dirigida por **Don Siegel**, autor de







clásicos de la categoría de *Fuga de Alcatraz* o *La Invasión de los Ladrones de Cuerpos*.

La aportación de Williams al mundo de los *pinball* ha sido incesante. Cuenta en su haber con multitud de máquinas, entre las que se encuentran algunos títulos clásicos de la talla de *Smarty*, *Apollo*, *Space Shuttle* y *Terminator II* o los más recientes *Road Show* y *No Fear*.

Clint Eastwood ha colaborado de forma importante con los responsables de Williams, llegando incluso a prestar su propia voz para algunas fases del juego.

La máquina incorpora un sistema de sonido denominado DCS, muy utilizado en el sector de las máquinas recreativas, que posibilita, además de la música y los efectos de sonido, la inclusión de voces digitalizadas.

Para dotar de un mayor realismo al tablero, Williams ha incorporado al juego dos reproducciones del arma de Harry: la famosa Magnun 44. La primera facilita el lanzamiento de la bola, mientras que la segunda permite el acceso a lugares del tablero que no se alcanzan con los *flippers*.

El desarrollo de *Dirty Harry* no se limita a una mera colección de puntos. El jugador deberá cumplir misiones, como evitar un atraco.





Centros de Entretenimiento Familiar

NEW PARK

El pasado viernes 9 de junio tuvo lugar la inaguración del primer gran centro de entretenimiento familiar de la cadena New Park, situado en el centro comercial Glories, en Barcelona. Este es el primero de una serie de centros que la compañía tiene previsto instalar a lo largo de diferentes comunidades, para aumentar su oferta en el territorio nacional.

En él se pueden comprobar las líneas maestras de lo que serán las nuevas salas de la cadena, tanto a nivel estético como en su planteamiento lúdico. Estos centros presentan una oferta de ocio de vanguardia, encaminados hacia el entretenimiento de todos los miembros de la familia, diferenciando las distintas zonas de juego e incluyendo un espacio dedicado a máquinas para los más pequeños: las llamadas *redemptions*.

En New Park se puede disfrutar de todas las grandes recreativas del mercado como *Sega Rally*, *Virtua Striker*, *Mortal Kombat 3*, *Killer Insctict* o *Daytona USA*, y de versiones de máquinas que tan sólo se pueden encontrar en sus instalaciones, como es el caso de *Ridge Racer Full Scale* y el nuevo simulador de motos *Cyber Cycles*, ambos de Namco.

New Park, por su parte, tampoco renuncia a distribuir máquinas recreativas en una sociedad que ha fundado junto con Sonic.



Centro New Park de La Vaguada (Madrid).

recaudaciones

Japón

Versiones sencillas

1 - Virtua Fighter 2.
2 - Night Warriors.
3 - Puzzle Bobble.
4 - The Outfoxies..
5 - Soccer SuperStars.

Versiones Deluxe

1 - Virtua Fighter 2.
2 - Sega Rally Champ.
3 - Ace Driver DX.
4 - Ridge Racer 2.
5 - Sports Fishing.

Pinball

1 - The Flinstones.
2 - World Challenger Soccer.
3 - Star Trek.
4 - Lethal Weapon 3.
5 - The Addams Family.

Estados Unidos

Versiones sencillas

1 - Virtua Fighter 2.
2 - Killer Instinct.
3 - Virtua Cop.
4 - Tekken.
5 - X-Men, Child of Atom.

Versiones Deluxe

1 - Daytona USA.
2 - Cruis´n USA.
3 - Suzuka 8 Hours 2..
4 - Ridge Racer 2.
5 - T-Mek.

Pinball

1 - Star Trek.
2 - Shaq Attaq.
3 - Road Show.
4 - The Shadow.
5 - Freddy Krueger.

Junio 1995

Inglaterra

Versiones sencillas

1 - Raiden II.
2 - Puzzle Boble.
3 - Soccer SuperStars.
4 - Tekken.
5 - X-Men.

Versiones Deluxe

1 - Virtua Fighter 2.
2 - Daytona USA.
3 - Ace Driver.
4 - Ridge Racer 2.
5 - Virtua Cop.

Pinball

1 - Shaq Attack.
2 - Star Trek.
3 - Road Show.
4 - World Cup Soccer.
5 - The Flinstones.

España

Versiones sencillas

1 - Mortal Kombat 3.
2 - Virtua Fighter 2.
3 - Killer Instinct.
4 - X-Men.
5 - Fatal Fury 3.

Versiones Deluxe

1 - Virtua Formula.
2 - Sega Rally.
3 - Cyber Cycles.
4 - R-360.
5 - Daytona USA.

Pinball

1 - Theatre of Magic.
2 - Stargate.
3 - Baywatch.
4 - Dirty Harry.
5 - Frankenstein.

Calendario 1995 ferias

Marzo 23-25
ACME´95, Reno/Sparks Convention Center, Reno, Nevada. Contacto: William T. Glascow 708-333-9292.

Marzo 31-Abril 2
Polish Amusement Exhibition, Warsaw Sports Centre, Polonia. Contacto: Eugeniusz Wiecha 42-3-153-9510. Fax: 258-8467.

Abril 20-22
NAMA Western Convention and Trade Show, Reno/Sparks Convention Centre, Reno, Nevada. Contacto: NAMA 312-346-0370.

Abril 27-29
Hunia Show´95, Olah Gabor Sports Hall, Debrecen, Hungria. Contacto: Reka Makray 36-52-348613. Fax: 347562.

Mayo 24-26
FER´95, Parque Ferial Juan Carlos I, IFEMA, Madrid, España. Contacto: 93-416-1466. Fax: 415-0095.

Mayo 11-13
International Leisure Expo, Atenas, Grecia. Para más información, contactar con el Trade Show International: 44-905-613256. Fax: 724768.

Mayo 20-23
AMOA/AAMA, Washington D.C. Para más información, contactar en AMOA: 800-937-2662.

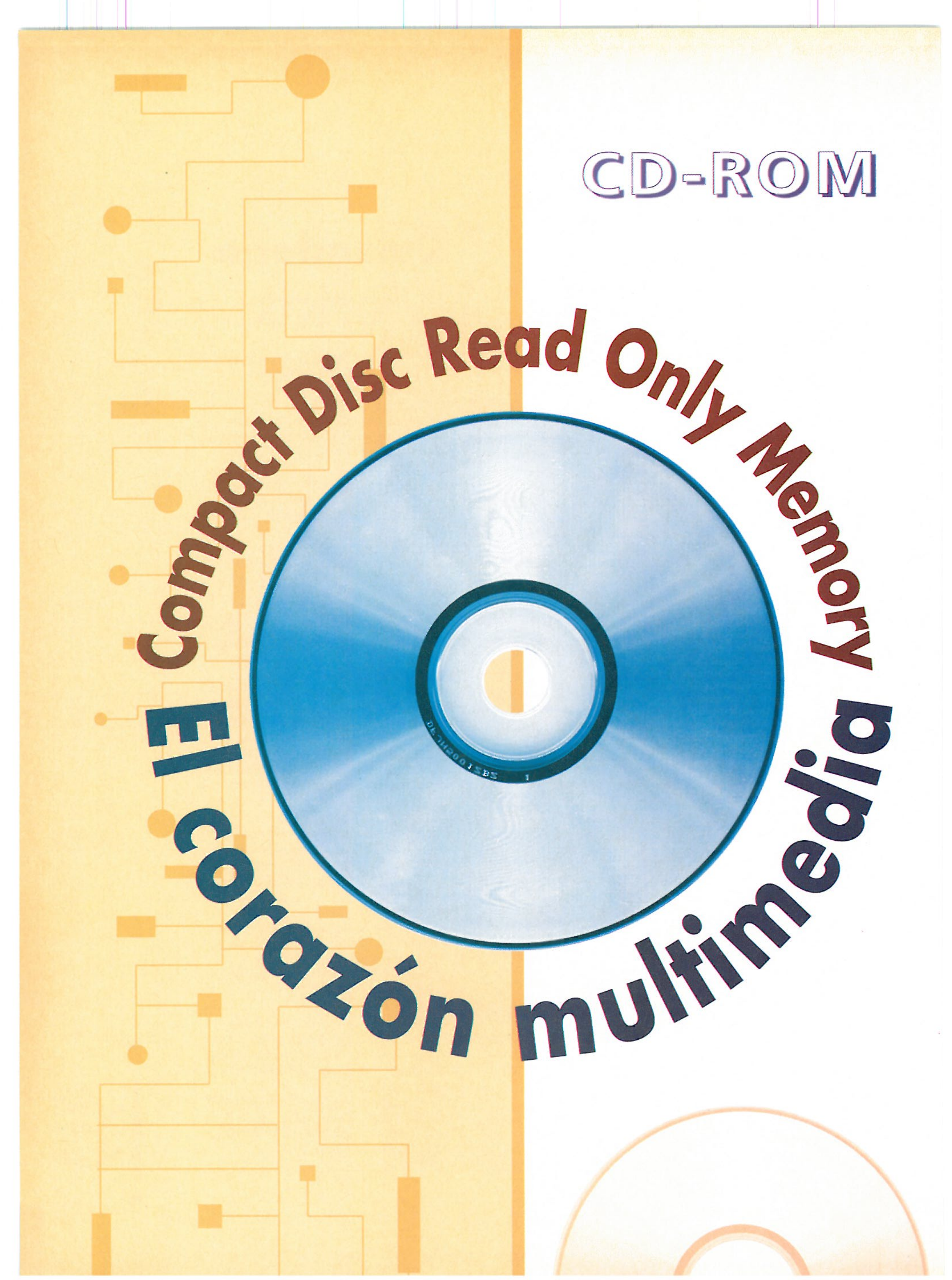
Junio 7-8
Asian Amusement Expo, Hong Kong Convention & Exhibition Centre, Wanchai, Hong Kong. Para más información contactar con William T. Glasgow: 708-333-9292. Fax: 333-4088.

Julio 19-20
Exposición Internacional de Máquinas de Entretenimiento (EXIME), Exhibimex, Mexico City, Mexico. Para más información contactar con William T. Glasgow: 708-333-9292. Fax: 333-4088.
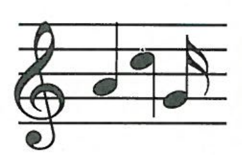
Julio 27-29
Billiard Congress of America Int´l Trade Expo. The Sands Expo & Convention Center, Las Vegas, Nevada. Para más información contactar con Frank Zdy: 619-278-3877.

Septiembre 13-15
33rd. Amusement Machine Show (JAMMA), Makuhari Messe, Chiba, Tokio, Japón. Para más información contactar con JAMMA: 81-3-3438-2363. Fax: 3438-2721.




CD-ROM
Compact Disc Read Only Memory
El corazón multimedia





19 HORAS DE AUDIO



100 IMÁGENES PHOTO-CD



20.000 CLIPARTS



270.000 PÁGINAS MECANOGRAFIADAS



1 HORA DE VIDEO

La evolución de las consolas de 16 bits a las máquinas de última generación ha encontrado en el soporte digital su razón de ser. Las firmas ya no anuncian consolas, sino soportes multimedia. La integración de texto, audio, gráficos y vídeo en movimiento, ha descubierto en el CD-ROM el sistema idóneo sobre el que depositar las inmensas cantidades de información que requiere.

Seguro que, en alguna ocasión, todos nos hemos preguntado cómo es posible que en la pequeña superficie plateada de un CD-ROM, de apenas 12 centímetros de diámetro, se pueda almacenar la friolera de casi 5.500 millones de ceros y unos (denominados técnicamente *pits* y *lands*). Es posible que, en la teoría, se pueda proporcionar una respuesta más o menos creíble (en este reportaje se intentará ofrecer una explicación sencilla) aunque, en general, los usuarios se limitan a aceptar lo que afirman los expertos, sin tener la oportunidad de comprobar la veracidad de estas teorías con sus propios ojos.

En un primer momento, el Compact Disc apareció como competencia al clásico disco de vinilo. Sin embargo, hoy en día su utilización se ha extendido a todo tipo de campos, incluido el video y la informática. Su aplicación al mundo de los ordenadores supuso una revolución tecnológica importantísima; tanto es así que en los últimos años, con la llegada del disco de policarbonato, incluso el CD clásico se ha quedado pequeño para las exigencias de los equipos domésticos.



Si no se quiere perder el tren de una informática que evoluciona con celeridad, es imprescindible conocer los comienzos del CD e intimar en algunos de los aspectos que, hasta ahora, habían permanecido al margen del usuario medio. También habrá que indagar en los distintos sistemas y estándares que han derivado a partir del uso del disco compacto, por mucho que el ejercicio conlleve un baile de cifras y siglas difíciles de asumir, y estudiar el estado de los nuevos desarrollos.



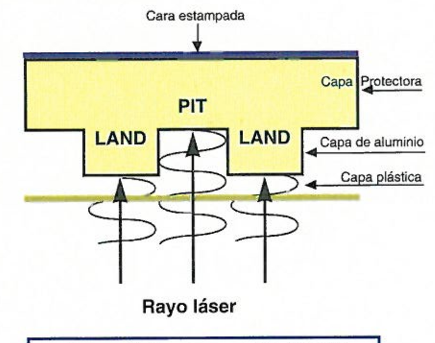
CD-ROM

QUÉ ES EL DISCO COMPACTO

El CD es un pequeño disco de policarbonato transparente, de 12 centímetros de diámetro y 1,2 milímetros de grosor, sobre el que se asienta una fina capa de aluminio reflectante. Para conseguir la famosa resistencia a los arañazos y el polvo, se recubre todo con una capa de barniz protector sumamente fina, que permite que la lectura del disco sea correcta. Una vez que el CD se introduce en la unidad lectora, este queda fijado por medio de un orificio circular de 15 milímetros de diámetro situado en el centro del disco.

La información en un CD está almacenada en forma de microscópicas hendiduras llamadas *pits* y *lands*. El *pit* es la hendidura propiamente dicha, mientras que el *land* es la superficie que queda elevada con respecto al primero. Los casi cinco mil millones de *pits* que se pueden encontrar en un CD se sitúan de forma consecutiva sobre una pista de 0,6 micrómetros de grosor con forma de espiral.

El modo de lectura de un disco compacto es relativamente sencillo. Para empezar, los rayos láser son lanzados hacia la superficie del disco (Fig. A), en cuyo camino se encontrarán con el espejo semireflectante y un par de lentes encargadas de guiar con precisión el rayo. La primera de estas lentes, el colimador, se encarga de que los rayos mantengan, desde ese momento, una trayectoria paralela, de modo que, al llegar a la lente de focalización, el grosor de los rayos se pueda ver reducido hasta 0,6 micrómetros que, como ya hemos dicho, es el grosor de la pista única del CD. Llegados a este punto, los rayos toman la información y se reflejan, siendo desviados a su llegada al espejo semireflectante, que les conducirá directamente al fotodiodo, donde comenzará el procesado electrónico de la señal (un trabajo algo más complicado y alejado del propósito divulgador de este reportaje).



Superficie de un CD-ROM

La información que el láser toma no se corresponde ni con los *pits* ni con los *lands*. En contra de lo que se pueda pensar, la información procesada se toma de la transición entre estos. Para entenderlo de una forma sencilla: digamos que tanto *lands* como *pits* reflejan el láser, con la única diferencia de que estos últimos, al ser algo más profundos, reflejan el rayo un poco después que los *lands*, exactamente con una diferencia de media honda (término utilizado por los científicos para denominar ese retraso). Dado ese retardo, rayos vecinos entre *pits* y *lands* o viceversa, se anulan, no devolviendo ningún tipo de reflejo; mientras que rayos vecinos reflejados en superficies del mismo tipo, se reflejan sin pérdida de luz. Con todo esto, es sencillo entender cómo es interpretada la información al concluir todo el proceso.

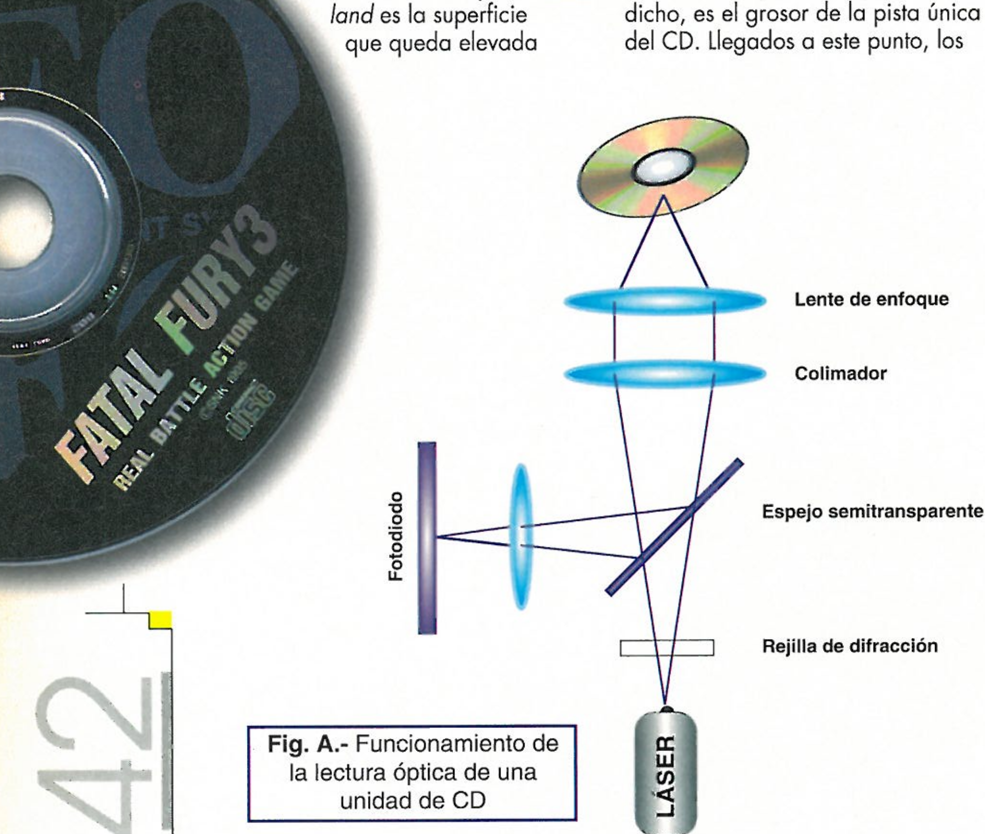


Fig. A.- Funcionamiento de la lectura óptica de una unidad de CD



CAPACIDAD

La capacidad de un CD-ROM va estrechamente ligada al sistema de almacenamiento que se utilice. Debemos recordar que, dependiendo del tipo de datos que se desea almacenar, se utilizará una distribución u otra, lo que repercutirá directamente en aspectos tan importantes como la detección de posibles errores. Como resulta obvio, no tiene la misma repercusión un pequeño error (hablamos a nivel de bits) en un CD de audio, que uno con datos y programas informáticos. En el primer caso, tan sólo notaremos una leve pérdida de calidad en el sonido; mientras que en el segundo, pueden aparecer problemas irreversibles, como un posible *cuelgue* del programa en ejecución. De este modo, sobre un mismo diseño físico de 3.234 bytes por sector, se asientan una gran variedad de estándares, cuyo diseño lógico varía sensiblemente de unos a otros. Esta es la razón por la que, en muchas ocasiones, hemos oído hablar de la posibilidad de almacenar en un único CD hasta 742 Mb de información no comprimida, en contra de los 650, cifra mucho más familiar para todo usuario. Para entender que esto es así, es necesario conocer el porqué de cada una de las cifras barajadas.





CD Audio de PlayStation.

Cuestión de sectores

Teniendo en cuenta que el tamaño de cada sector en un CD (aquí no se puede hablar de ningún tipo de distinciones) es de 3.234 bytes, la capacidad total de un disco compacto será de unos 1.017 megas (333.000 sectores en un CD de 74 minutos).

Con anterioridad, y debido a problemas técnicos que no permitían utilizar las zonas más cercanas al borde del compacto, se fabricaban discos de tan sólo 60 minutos de duración (270.000 sectores), con una capacidad máxima utilizable por el ordenador que rondaba los 527 Mb.

Cuando hablamos de capacidad máxima utilizable, nos referimos al tamaño del sector, menos los bytes por sector utilizados para la detección de errores, multiplicado todo por 4.500 (que son los sectores por minuto de información). La cifra resultante debe ser multiplicada de nuevo por la duración del CD en minutos. Así, la capacidad real utilizable de un disco compacto de 74 minutos de duración aplicado a un programa informático (que son los más utilizados en la actualidad) se calcularía con la siguiente operación matemática:
(3.234 – 1.186) x 4500 x 74 = 681.984.000 bytes = 666.000 K = 650,3 megabytes.

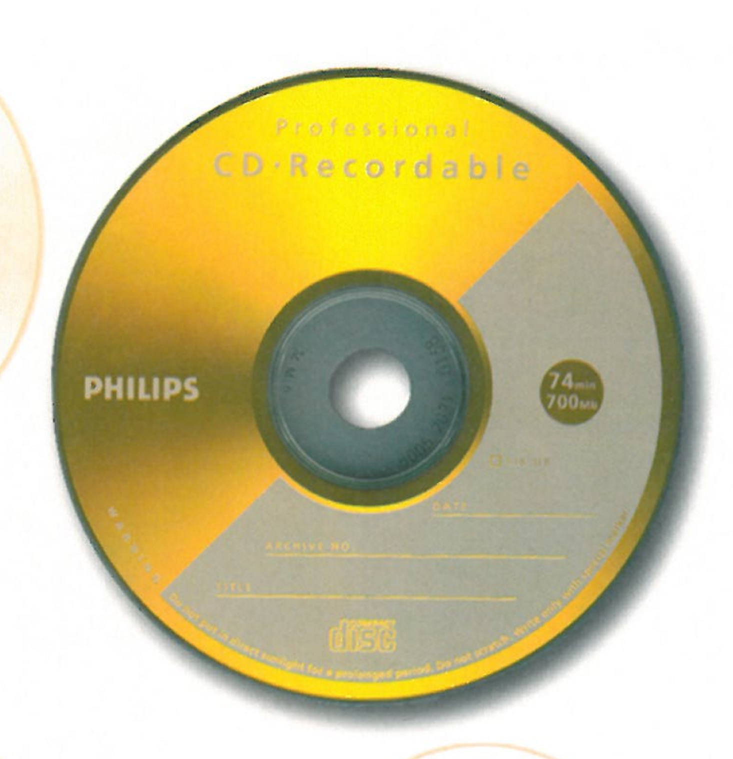
En fichas aparte se puede encontrar información referente a cada uno de los tres sistemas más utilizados hoy en día, así como una breve descripción del tipo de tareas en las que resulta más conveniente su uso. Es preciso señalar que algunas de las cifras están calculadas a partir de las prestaciones proporcionadas por una unidad de simple velocidad,



CD-ROM

aunque estas en la actualidad se hayan quedado totalmente obsoletas. Por tanto, la tarea de calcular las prestaciones que cada uno de los formatos proporcionaría en las actuales unidades de doble, triple y cuadruple velocidad, debe resultar extremadamente fácil de realizar por el lector llevando a cabo unas sencillas operaciones.

Con lo comentado en esta sección, resulta bastante sencillo deducir que cualquier unidad de CD puede leer la información contenida en un disco compacto, esté grabado en el formato que esté grabado, ya que tan solo será necesario disponer del software necesario para decodificar esa información.



ESTÁNDARES

CD DA (CD Digital Audio)

Nacido en 1983 y desarrollado por Philips y Sony, el tamaño del sector en bytes de este sistema alcanza los 3.234, mientras que la cifra de bytes utilizables por sector es 2.352. Los bytes utilizables por cada sector para errores son 882 y su velocidad de transferencia alcanza los 176 Kb por segundo.

El espacio disponible para el almacenamiento de audio es de 746 Mb (en un CD de 74 minutos).

La música en un CD-DA se almacena en forma de variaciones de la señal que, gracias a la tecnología de 16 bits, puede alcanzar cifras de hasta 65.536 por canal de sonido. La frecuencia de muestreo de la señal es de 44,1 Khz., esto es, 44.100 veces por segundo. Con estas cifras, resulta extremadamente sencillo contrastar los datos que se incluyen en la ficha. El procedimiento de digitalización recibe el nombre de PCM, siglas de Pulse Code Modulation (modulación por impulsos codificados).

CD-ROM (CD Read Only Memory)

Modo 1: el tamaño del sector en bytes es de 3.234, con 2.048 utilizables por sector. Ofrece 1.186 bytes utilizables por sector para errores con una velocidad de transferencia de 150 Kb por segundo. El espacio disponible para el almacenamiento de audio es de 650 Mb (en un CD de 74 minutos).

Modo 2: al igual que en los anteriores, el tamaño del sector en bytes es de 3.234, aunque ofrece 2.336 bytes utilizables por sector, junto a 898 por sector para errores. Su velocidad de transferencia es de 171 Kb por segundo. El espacio

CD de 74 minutos	CD-DA	Nivel A	Nivel B	Nivel C
Proceso	PCM	ADPCM	ADPCM	ADPCM
Frecuencia de lectura	44,1	37,8	37,8	18,9
Bits	16	8	4	4
Compresión	Ninguna	2	4	8
Mono, Horas	-	4:48	9:36	19:12
Estéreo, Horas	1:14	2:24	4:48	9:36

Tabla comparativa de formatos de CD Audio.



disponible para almacenamiento de audio es de 742 Mb (en un CD de 74 minutos).

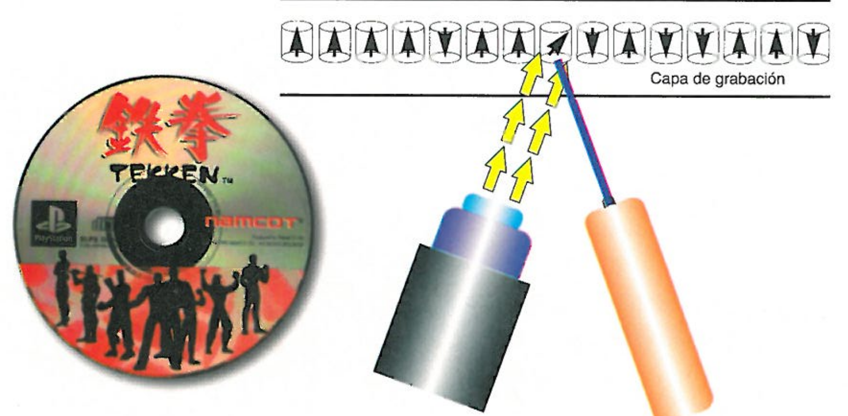
Las diferencias entre ambos radican en el tratamiento de errores, que se sitúan en cifras de 1 entre un millón de Mb leídos en el primero y 1 entre 100 Mb en el segundo. El más utilizado en informática es, por razones obvias, el Modo 1, aunque resulta factible utilizar el segundo con la ayuda del sofware adecuado.

CD-ROM/XA (CD-ROM/eXtended Architecture)

Modo2-Formato 1: el tamaño del sector en bytes es de 3.234, con 2.048 utilizables por sector. Hay 1.186 utilizables por sector para errores y su velocidad de transferencia alcanza 150 Kb por segundo, con 650 Mb disponibles para almacenamiento de audio (en un CD de 74 minutos).

Modo 2-Formato 2: su tamaño del sector es de 3.234 bytes con 2.324 utilizables. Ofrece 910 bytes utilizables por sector para errores y una velocidad de transferencia de 170 Kb por segundo. Dispone de 738 Mb para almacenamiento de audio (en un CD de 74 minutos).

Utiliza modos de almacenamiento de audio que permiten albergar en un CD de 74 minutos hasta 9 horas 36 minutos de sonido estéreo o 19 horas 12 minutos de mono. Para realizar esta compresión utiliza el sistema ADPCM (Adaptive Difference Pulse Code Modulation), consistente en almacenar sólo la diferencia con respecto a la señal anteriormente muestreada, reduciendo la información a almacenar (al registrarse valores más pequeños). Es posible intercalar sectores de distintos tipos (vídeo y audio) para conseguir un mejor rendimiento. El uso de uno u otro modo depende del tipo de datos que se quiera guardar y de la importancia que den a los posibles errores que se produzcan.



Modo de grabación en los CD-MO



ALTA DENSIDAD

El último paso en la evolución de soporte digital desarrollado por Sony y Philips ha sido bautizado como HD MM CD (High Density Multimedia Compact Disc), o CD de alta densidad. Tiene capacidad para almacenar 7,4 gigabites, contenidos en un disco de doble capa con 12 centímetros de diámetro y un grosor de 1,2 milímetros. En el verano de 1994 Sony y Philips reunieron a IBM, Compaq, Apple y Microsoft para intentar que todos ellos adoptasen su estándar, algo a lo que la última se mostró predispuesta.

Toshiba ha desarrollado también un nuevo formato para la industria del multimedia interactivo, que responde al nombre de SD CD (Super Density Compact Disc). Se trata de un disco de doble cara, dos discos pegados entre sí, capaces de almacenar cada uno 5 gigabites, es decir, un total de 10 gigabites. Su diámetro es de 12 centímetros y su grosor de 1,8 milímetros.

El CD de alta densidad es, además del soporte multimedia del





futuro inmediato, el formato que ha hecho realidad el sueño de la electrónica de consumo: el vídeo disco digital. Aunque aún no están claras las fechas de comercialización de ambos productos, entre otras cosas porque se ha desencadenado una auténtica batalla de estándares entre las compañías desarrolladoras, se anuncian para finales de1996.

SISTEMAS REGRABABLES

Uno de los aspectos que más inquietan al usuario es la posibilidad, en un futuro no demasiado lejano, de poder grabar información en un CD-ROM, a través de un sistema doméstico.

A primera vista, presenta una complicada solución. Los sistemas utilizados en la actualidad aprovechan por igual las ventajas de los sistemas magnéticos y ópticos.

CD-DA

2.352 bytes disponibles	3.234 bytes de tamaño total

CD-ROM Mode-1

2.048 bytes disponibles	3.234 bytes de tamaño total

CD-ROM Mode-2

2.363 bytes disponibles	3.234 bytes de tamaño total



CD-R (CD-Recordable)

Esta unidad permite la posterior lectura del disco en otras unidades estándar. Los inconvenientes radican en la imposibilidad de regrabar el contenido, así como en las condiciones requeridas para la correcta grabación de los datos. Estos deben estar disponibles desde un primer momento, debiéndose realizar la copia entera del disco de una vez, manteniendo un ratio de transferencia de unos 800 kilobytes por segundo. Si no se hace así, la grabación resultará defectuosa, sin posibilidad de ser enmendada.

Su gran ventaja es que pueden ser leídos en cualquier unidad de CD-ROM estándar sin limitaciones.

CD-MO (CD-Magneto Optical)

Como su propio nombre indica, este sistema trabaja con una mezcla de las dos tecnologías más utilizadas en el almacenamiento de información. Por un lado, esta se almacena de forma magnética, mientras que por otro, se lee ópticamente (esto es, por medio del

CD-ROM/XA Mode-2 Form 1

2.048 bytes disponibles	3.234 bytes de tamaño total

¿SABÍAS QUE?

Gracias a la lectura digital del CD se puede escuchar un leve susurro y, a continuación, un estruendoso cañonazo. Si esto se hiciese con un disco de vinilo, la aguja saltaría fuera del surco, provocando los desagradables ruidos tan característicos en este tipo de soportes analógicos.

La densidad de un disco duro de 3,5 pulgadas es de 96 pistas por pulgada, mientras que la de un disco compacto se eleva hasta alcanzar cifras altísimas, cercanas a las 16.000 pistas por pulgada.

El grosor, tanto del rayo láser encargado de leer la información, como de las pistas del CD en las que encontramos los *pits* y los *lands*, es de 0,6 micrómetros o, lo que es lo mismo, 0,6 milésimas de milímetro.

El disco compacto cuenta con una única pista en forma de espiral cuya longitud, colocada como una línea recta, sería de unos seis kilómetros.

Un disco duro almacena la información en innumerables pistas concéntricas, mientras que un CD-ROM lo hace en una única pista con forma de espiral.

La aparición del Audio CD data del año 1983, como clara competencia al clásico disco de vinilo. Este último soporte perdió su liderazgo en ventas por primera vez en el año 1986, dejándolo en manos, por supuesto, del CD-DA.

En un CD se pueden almacenar 270.000 páginas mecanografiadas, o 19 horas de audio, o una hora de vídeo, o 100 Photo CD, o 460 discos de 3,5 de alta densidad.

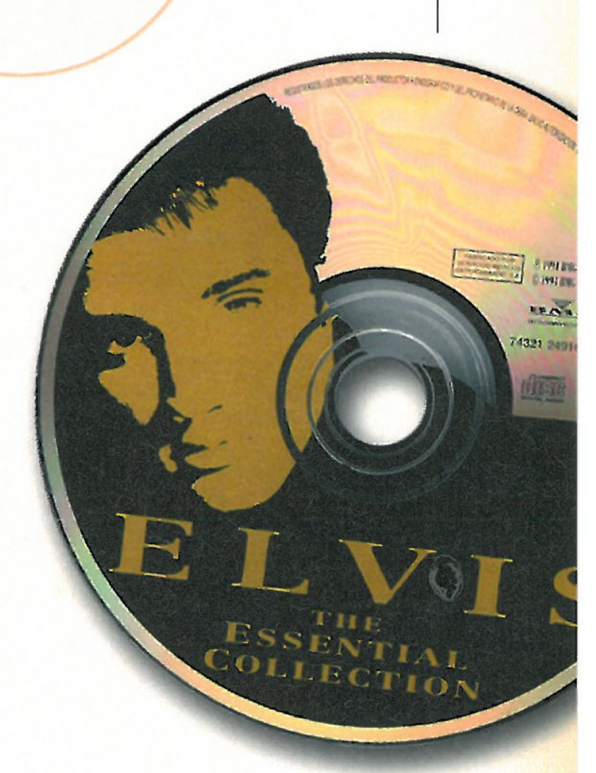
El CD-ROM es utilizado en el campo de los ordenadores por primera vez en 1985, por medio del conocido sistema MSX, aunque los costes de adquisición no eran, desde luego, los más adecuados para la época.

rayo láser). Las ventajas de este sistema radican en la posibilidad de regrabar una y otra vez la información.

Sus inconvenientes los encontramos en la menor capacidad de los discos ya que, debido a la mayor densidad de las particulas magnéticas, se reduce el tamaño del sector a 512 bytes. Por tanto, en el formato 3 1/2 se pueden almacenar hasta 128 Mb, mientras que en 5 1/4 se alcanzan cifras de hasta 650 Mb. La compatibilidad de este sistema con respecto a los lectores estándar es totalmente nula.

CD-WORM (CD Write Once Read Many)

Es el sistema de almacenamiento menos utilizado, pese a que en su formato de 12 pulgadas pueda guardar hasta 6.4 Gb de información. Es imposible sobreescribir la información depositada sobre el disco, aunque esta pueda ser leída posteriormente tantas veces como se quiera. El formato es incompatible con los sistemas estándar, ya que utiliza un método de almacenamiento muy distinto, consistente en modificar las propiedades de reflexión de un colorante orgánico situado sobre la superficie del CD. Se presenta en tres formatos, uno de 3 1/2 pulgadas con capacidad para 128 megas, otro de 5 1/4 pulgadas que almacena hasta 650 megas , y el ya comentado de 12 pulgadas.



CD-ROM/XA Mode-2 Form 2

2.324 bytes disponibles	3.234 bytes de tamaño total

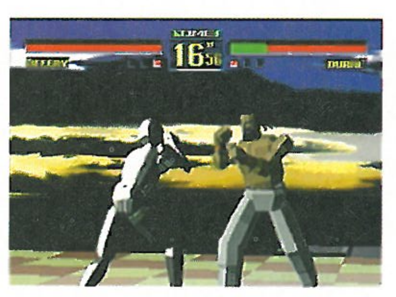
SATURN



La Sega Saturn aparecerá el 7 de julio en el mercado español junto a Virtua Fighter. Su precio: 79.990 pesetas. Se inicia la carrera, se disparan las fechas y los costes. Las consolas de última generación abandonan la clandestinidad en nuestro país para convertirse en artículos lúdicos de lujo.

7 DE JULIO

Sega se ha dejado de ambigüedades. Cuando todos esperábamos el lanzamiento de la Saturn para el mes de septiembre, sus creadores han considerado que la tardanza era innecesaria y han elegido el 7 de julio como fecha oficial de aparición. El anuncio se hace público pocos días después de que Nintendo confirmase el retraso de la Ultra 64 para diciembre en Japón y abril en Estados Unidos y Europa.
Las dudas se han disipado. La Saturn aparecerá en las estanterías junto a *Virtua Fighter* a un precio de 79.990 pesetas. Se vislumbra una nueva situación de mercado que, aunque ya comentada, no deja de sorprender. Desde el anuncio del nacimiento de las máquinas de última generación, se hizo hincapie en el alto coste de la nueva tecnología, pero el precio anunciado por Sega no deja lugar a la confusión: Saturn no será una consola comprada al azar por jugadores intermitentes, sino el caro objeto de deseo de aquellos que estén dispuestos a pagar su afición. Por contra, el precio del software es más asequible. *Victory Goal*



La 'oferta' de lanzamiento de Saturn incluye Virtua Fighter, el simulador que la llevo a unas cifras de venta espectaculares en Japón.



Ventajas

El anuncio de su aparición el 7 de julio le otorgan una ligera ventaja temporal respecto a PlayStation, y abismal en comparación con la Ultra 64. El departamento de recreativas de Sega va a convertirse en la principal proveedora de títulos, algo que el usuario debe valorar en su justa medida. Quizá con esa única condición le baste para arrasar a sus rivales. Es la primera de las tres grandes en llegar y si alguien tiene capacidad para vender un producto es, sin duda, Sega. A pesar de las experiencias desafortunadas del Mega CD y el 32X, es muy difícil que la compañía japonesa deje al comprador en la estacada. Sólo ella y Nintendo tienen la ventaja de la fidelidad del usuario e infraestructura para saciar sus necesidades lúdicas. Los primeros títulos convencen.

Sega Saturn

El precio es un jarro de agua fría que aleja la consola de algunas personas. Seguramente el coste de las demás máquinas de última generación sea similar, pero leer 79.990 pesetas hace temblar el bolsillo, por mucho que el software cueste el mismo dinero que un cartucho de Mega Drive. Algunos medios de prensa especializados, desarrolladores y compañías de su más directa competencia, parecen conjurados para desacreditarla de cara a un enfrentamiento directo con PlayStation y Ultra 64. Las acusaciones de problemas a la hora de manejar con soltura ciertos entornos tridimensionales no han logrado convencer a los usuarios en su primer gran test en Japón, Virtua Fighter, que salió victorioso.

Inconvenientes

(ÚLTIMA 3), el mejor simulador futbolístico para consolas programado hasta la fecha, aparecerá el 7 de julio a un precio de 7.990 pesetas, 2.000 más barato que *Daytona USA* **(ÚLTIMA 3)**, uno de los grandes argumentos de Sega para defender la calidad de su máquina, y *Clockwork Knight* **(ÚLTIMA 2)**, plataformas de programación interna sobresaliente. En agosto se pondrán a la venta *Panzer Dragon* **(ÚLTIMA 3)**, *Myst* y *Peeble Beach Golf*.

Durante los últimos cuatro meses hemos recibido en nuestra redacción numerosas cartas, en las que se pedían consejos sobre qué máquina comprar cuando llegaran oficialmente a nuestro país. Para juzgar con propiedad sólo son válidas las experiencias personales de cada uno, aunque hemos sacado algunas conclusiones interesantes que pueden seros de utilidad.

En esas mismas cartas, existían algunos errores de evaluación, provocados por la grandilocuencia con que se suelen tratar determinadas informaciones, que parecen relegar el fin del juego a un ultimísimo plano. Lo que no existe no puede estar sujeto a ninguna regla. Por este motivo, esas cifras de características técnicas sirven para nublar los, a priori, claros objetivos que el usuario se ha marcado para conseguir una consola operativa y, en este caso, espectacular.

Hay algunos parámetros que deben ser tenidos en cuenta, como añadidos de esas razones inamovibles que existen: la fidelidad a una marca, a unos títulos determinados o, finalmente y menos usual, el *amor* a unas frías cifras.

El precio de la Saturn (79.990 pesetas), el de la Jaguar (39.999 pesetas, a las que se pueden sumar

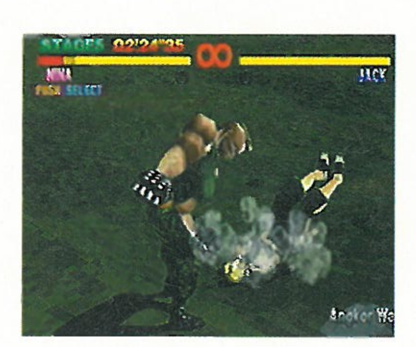
otras tantas para la unidad de lectura CD) y el de Neo-Geo CD (77.800 pesetas con *Fatal Fury 3* incluido) obligan a acertar en la elección.

Desde nuestro lugar de privilegio, donde hemos convivido con las nuevas máquinas, intentamos en estas líneas asentar algunos detalles que nos parecen trascendentes para la compresión generalizada del mercado que se nos aproxima.

El principio de la historia

Cuando en las navidades de 1994 Sega y Sony arrancaron la campaña con el lanzamiento de sus dos nuevos sistemas de juego, algunos detalles se aclararon para beneficio de los usuarios. Ya no era necesario elucubrar acerca de qué sorpresas nos depararía el futuro: los datos y los juegos ya podían ser analizados.

Desde esa fecha, en la que se incluyó en el mismo saco a la 3DO y la Atari Jaguar, a pesar de tener algunos meses más de vida, la PlayStation de Sony pareció tener una ventaja fundamental. La inclinación innata del público por la máquina hacía presagiar que realmente se iba a convertir en la estrella de este nuevo circo. Sus competidores se quejaban de un inconsciente apoyo de la mayoría de medios del sector hacia la creación de Sony; no en vano, y sobre el papel, el potencial técnico



En Tekken no se aprecian, a primera vista, muchas diferencias con el original de las recreativas. Una demostración clara de la potencia de la máquina de Sony.

プレイステーション
PlayStation



Ridge Racer ha sido, sin lugar a dudas, la mayor sorpresa que hemos recibido en los últimos meses. Con su llegada, se pudo comprender la enorme ruptura entre los sistemas domésticos de 16 bits y los nuevos de 32.

Ventajas

Con un diseño muy esmerado y un fin puramente funcional, la PS-X es una máquina técnicamente poderosa que cuenta con un catálogo de juegos brillante. Además, y a diferencia de su competidora de Sega, es la que con más fidelidad ha trasvasado sus juegos desde las recreativas con una menor pérdida de calidad. Namco y sus desarrollos son los principales argumentos para conquistar a futuros usuarios.

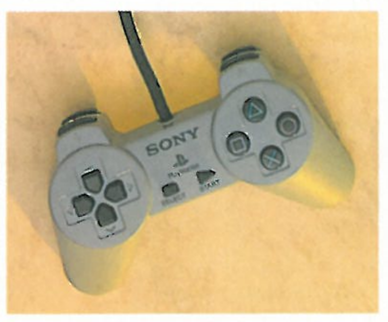
PlayStation

El primer obstáculo que tiene la máquina es su distribución en España. A pesar de que Sony es una marca con una clara presencia en el mercado de la electrónica de consumo, su incursión en el mundo del videojuego, con la competencia que ejercerán Sega y Nintendo, no deja de ser una incógnita. De la eficacia de sus responsables, y los argumentos de juego que presenten (hasta ahora sobresalientes) depende su futuro. Para algunos será la tercera en discordia.

Inconvenientes

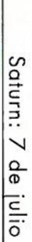


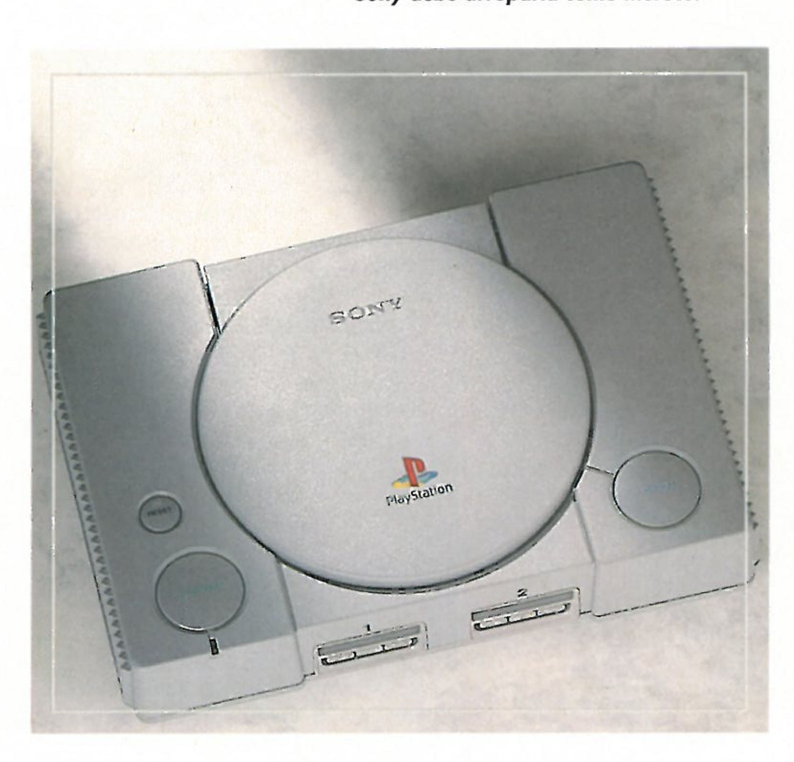
La eficacia de su distribución es el punto clave que determinará el éxito o el fracaso de PlayStation, una máquina que, por prestaciones, podría hacer tambalearse a Sega y Nintendo. Técnicamente es brillante, pero Sony debe arroparla como merece.



Sony no dudó en basar el diseño de su pad en el de SNES. Por cierto, ¿sabíais que esta firma ofreció a Sega desarrollar la PS-X una vez desestimada la opción de Nintendo?




Gunners Heaven.



de la consola era superior al del resto de aspirantes a liderar el mercado. Pero las cifras no bastaron.

En aquella campaña Sega vendió tres Saturn por cada dos PlayStation, el factor de desequilibrio tenía el conocido nombre de *Virtua Fighter*. De aquí extraemos la primera conclusión: los usuarios japoneses, en este caso, se decantaron por una opción de juego. En Japón, Sega ha sido siempre la segunda en el ámbito doméstico por detrás de Nintendo. Por lo tanto, ni el nombre de la consola, Saturn, ni sus posibilidades técnicas (sensiblemente inferiores a los de PlayStation), evitaron que su compra fuera masiva. Sega estaba recogiendo los beneficios de poseer



A T A R I

Ventajas

Es la única consola con 64 bits. A la especial inquietud de Atari a la hora de desarrollar periféricos, hay que sumar la posibilidad de jugar con clásicos de la casa que, si bien es cierto no serán reconocidos por la totalidad de usuarios, sí son un argumento para los fieles a la causa de la compañía. Además, su precio no supera las 50.000 pesetas que, por ejemplo, ya cuesta con un nivel menor de prestaciones la Mega Drive 32X .

Atari Jaguar

El nombre de la compañía no es el mejor compañero de viaje de la Jaguar en nuestro país, que muchas veces le fue esquivo. Atari siempre ha sido una marca que ha generado en el usuario menos experimentado cierto temor. Por desgracia para la calidad de la máquina, los primeros lanzamientos que llegan a España no ayudan mucho a una elección determinante por su errática trayectoria, que engloba programas que han sido pésimamente interpretados en los 64 bits.

Inconvenientes



Atari decidió no distribuir la Jaguar en España; circustancia que Products Final ha aprovechado para hacer negocio. El hecho es que la máquina lleva oficialmente en España desde mayo.



Alien Vs. Predator es uno de los pocos lanzamientos de Jaguar que se salvan por su jugabilidad. Técnicamente no da muestra del teórico potencial de la consola.

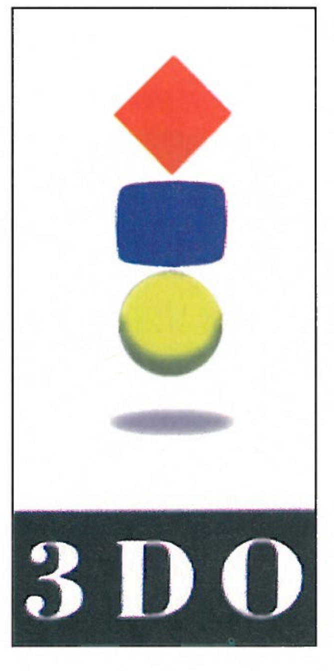


el departamento de investigación y desarrollo de máquinas recreativas más importante del mundo. Un sólo golpe de timón en su política, una clara identificación de su producto con un estilo de juego, bastó para convencer a los usuarios.

La dialéctica de las características técnicas es un terreno peligroso. Es imposible tomar como referencia de futuro un número de vectores, o canales de sonido digital, o colores, si después, a la hora de jugar, lo que se va a percibir es una conjunción de esas posibilidades traducidas en sonidos, imágenes y diversión. En este mercado del RISC ese discurso es imposible.

Juegos exclusivos

Compañías como Nintendo y Sega llevan muchos años realizando juegos con personajes que jamás podrán pisar los sistemas de su competencia. Mario, Sonic, Metroid o Donkey Kong, por poner un



Ventajas

Dos son las ventajas que 3DO (si algún día se distribuye de manera decidida en España) debe esgrimir: su enorme catálogo de juegos y sus posibilidades de expansión. A la primera razón hay que sumar el hecho de ser la consola que con mejores resultados ha manejado entornos tridimensionales. Además de esa espectacularidad, sus programas siempre han tenido el don de la diversión, que no es poco.

3DO

En 3DO el inconveniente de su distribución viene dado por la falta de decisión de sus responsables para poner su consola con garantías en el mercado español. La filial hispana de Electronic Arts, principal interesada en su éxito, no parece dispuesta a mover más dedos que los de la distribución de un número simbólico de copias de sus juegos, para abastecer el mercado de quienes han confiado en la máquina que los importadores llevan distribuyendo más de año y medio.

Inconvenientes



***The Need for Speed* es un juego serio que hace honor a una consola seria y muy bien enfocada.**




Flashback.

ejemplo, son los estándartes de cada marca. La diferencia del mercado actual con el que se acerca, es que la utilización de esos nombres dejará de ser testimonial para convertirse en primera razón de compra.

El espectáculo que las nuevas máquinas pueden proporcionar no es comparable a nada conocido; es una ruptura completa con los sistemas de 16 bits en el ámbito de determinados géneros. Además, las compañías nodrizas han optado por la facilidad de conversiones, amparando sus lanzamientos estrella en sus *Model 1* o *System 21* como patrones de producción.

Una vez que un usuario ha decidido adquirir una consola de última generación, la primera pregunta que le asalta es si esa máquina tendrá juegos interesantes. Dudamos mucho de que alguien compre una consola para jactarse de sus posibilidades técnicas, si después los títulos disponibles son tan sencillos como los de Master System o NES. Está claro que la única manera de arropar a una consola, de dar confianza a los desarrolladores y al comprador, es ofreciendo un catálogo perfectamente definido. El que quiera jugar con *Ridge Racer* tendrá que adquirir una PS-X; el que prefiera *Road Rash* una 3DO; si quiere disfrutar todas las recreativas de Sega, elegirá Saturn; mientras



que los apasionados de *Alien Vs. Predator* optarán por Jaguar.

La elección debe ser simplificada, con un par de parámetros se evita toda confusión. Ante todo una incógnita y una constante: la primera es el nombre de la consola y la segunda los juegos de los que se quiere disfrutar. Una vez conocida la constante, la simple aplicación de la lógica nos lleva al conocimiento de la variable. Es más fácil de lo que se pretende.

Máquinas recreativas

A excepción de Jaguar y 3DO, el resto de nuevas consolas han volcado sus esfuerzos en tener algún tipo de presencia en los salones recreativos, ahora más conocidos como centros de entretenimiento familiar. Sega, de serie, ya tenía un catálogo más que suculento de viejas glorias que han alumbrado a cientos de alumnos, unos más aventajados que otros; Sony, por su parte, se ha pegado a Namco, segunda de a bordo en el mercado de la alta tecnología de *coin-ops*; SNK, con su Neo-Geo CD, tampoco ofrece dudas.

Un caso que hay que tomar como ejemplo para el futuro de las consolas de última generación: Nintendo. Su alianza con Williams, experta en *arcades* que se convierten en éxitos con relativa facilidad, léase *Mortal Kombat*, es un claro intento por posicionarse dentro de un segmento que consideran fundamental. Los usuarios aventajados lo saben, buscan la identificación y reducción de las distancias entre los sistemas domésticos y los de la calle.

En ese camino puede haber muchas ventas. Aplicando la lógica a la política de esas compañías se desprende un claro vencedor a priori: Sega. Su vanguardia tecnológica y las recaudaciones de sus juegos son el aspecto más determinante, por eso la campaña de lanzamiento bombardeará los sentidos de los compradores con razones que, no por conocidas, son menos trascendentes. Sega tiene algunos títulos de comprobado peso como *Daytona USA*, *Virtua Cop*, *Virtua Fighter 2*, *Sega Rally* o *Virtua Striker*.

En Namco se llaman *Ace Drive* o *Ridge Racer* y para SNK sus clásicos

Ventajas

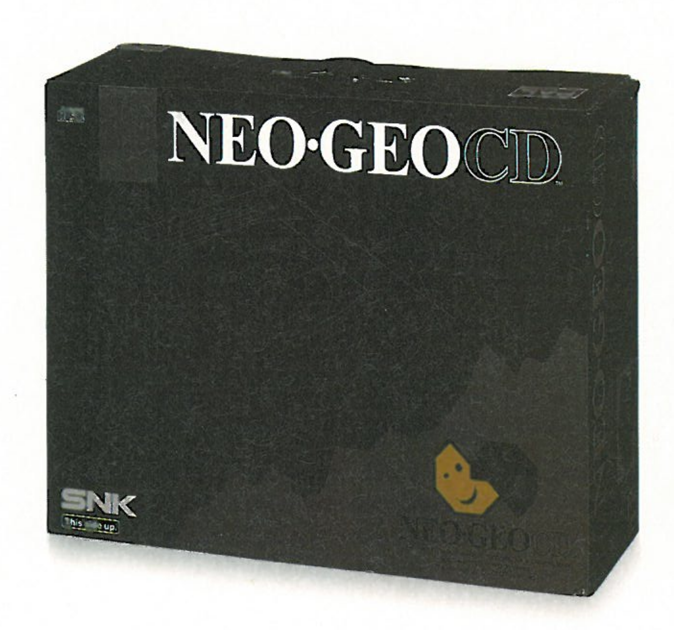
Aunque pueda generar confusiones, la principal virtud del sistema Neo-Geo está en su antigüedad: cinco años de juegos diferentes y tremendamente aceptados por un público que hoy se puede permitir el lujo de ser incondicional. El soporte CD ha conseguido rebajar el coste de sus, hasta hoy, inaccesibles programas hasta un límite donde cualquier usuario puede llegar. Es la opción más segura y, a la vez, más arriesgada.

Neo-Geo CD

En su contra está el espectáculo que el resto de máquinas como PlayStation, Saturn, 3DO o Jaguar pueden ofrecer. El desconocimiento del usuario y su escasa presencia, pueden hacer que no sea contemplada como opción, aunque es justo reconocer que su distribuidor oficial en España, Siscomp, está esforzándose por dar un precio más que competitivo. El periodo de carga de los juegos es un error que pasa factura, por mucho que exista explicación técnica para ello.

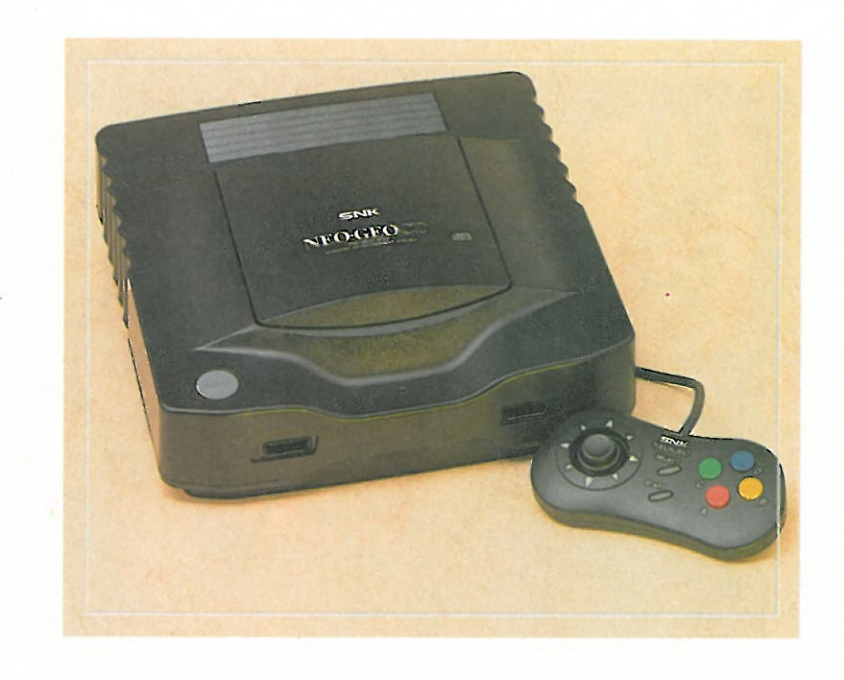
Inconvenientes





SNK está pecando de cierta tranquilidad a la hora de dar a conocer su consola. Nunca han publicitado su producto con las garantías de llegar a un público masivo. Es la hora de quitarse la máscara de consola de alto standing.

de lucha de siempre, *beat'em ups* o *arcades*. Nintendo, a pesar del discutible *Cruis'n USA* o el espectacular con poco mérito *Killer Instinct*, parece replantearse su política, retrasar el lanzamiento de su consola y apostar por los nombres que tanta gloria le han dado.



La polémica de los precios

Las compañías son conscientes de que un producto de consumo masivo debe tener un precio competitivo. Todas prometen la tecnología más avanzada al precio más asequible y para muchos usuarios el coste de la consola es la única característica de la que depende su elección. Hay que hacer un recordatorio general a los que llevan algún tiempo en el sector de los videojuegos: no es la primera vez que los precios de los nuevos sistemas sobrepasan un límite que puede ser considerado abusivo.

En 1982 algunos usuarios compraban Spectrum por 45.000 y 60.000 pesetas y el Commodore 64 llegaba a las 70.000. Ambos eran sistemas de 8 bits. Los Commodore Amiga 500 y el Atari 520 St, de 16 bits, rondaban en 1987 las 100.000 pesetas y la propia Mega Drive, en las navidades de 1990, superaba las 40.000 pesetas con holgura. Que nadie se rasgue las vestiduras, los que han optado por estar al pie de la tecnología siempre han tenido que pagar esa afición. Las 79.990 pesetas de la Saturn es más de lo esperado, igual que sucedió con la Jaguar de Atari.



Con la versión CD de su sistema Neo-Geo podremos disfrutar con viejas glorias como View Point (abajo) o la saga World Heroes (arriba).



El usuario que se decida a comprar una nueva máquina debe saber que en esta campaña tendrá que pagarla. Después, con la caída obligada de las consolas de 16 bits, el mercado se estabilizará para reducir el coste del hardware. Entonces sonarán sistemas de 64, 128 ó 256 bits y el ciclo se repetirá.

El adelanto en el lanzamiento de la Saturn pone en un serio compromiso a los responsables de Nintendo España, que tendrá que luchar por una cuota de mercado que le esquiva. Competir con un año de retraso en el lanzamiento de la Ultra 64 es duro. Su obligación será hacerlo mejor y, quizás, más barato. Tiempo al tiempo...

Saturn: 7 de julio



versión final

Los juegos de plataformas adquieren una nueva dimensión en las máquinas de última generación: Gex para 3DO y Astal para Saturn demuestran que es un género vivo con cabida en los formatos de 32 y 64 bits. Illusion of Time, aventura para Súper Nintendo traducida al castellano, es una opción de compra inteligente.

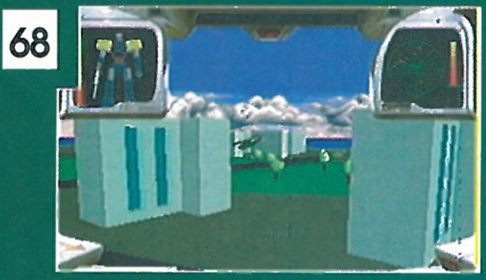


Julio/Agosto de 1995

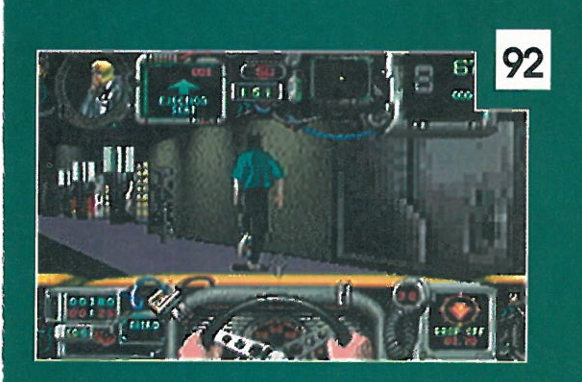
84



68



92



100



Gex



Con Gex, Crystal Dynamics ha realizado una feliz adaptación de los viejos plataformas para una máquina de nueva generación. En la captura superior, el lagarto protagonista intenta el abordaje de un cohete en una de las fases graficamente más notables del programa, Rock it!

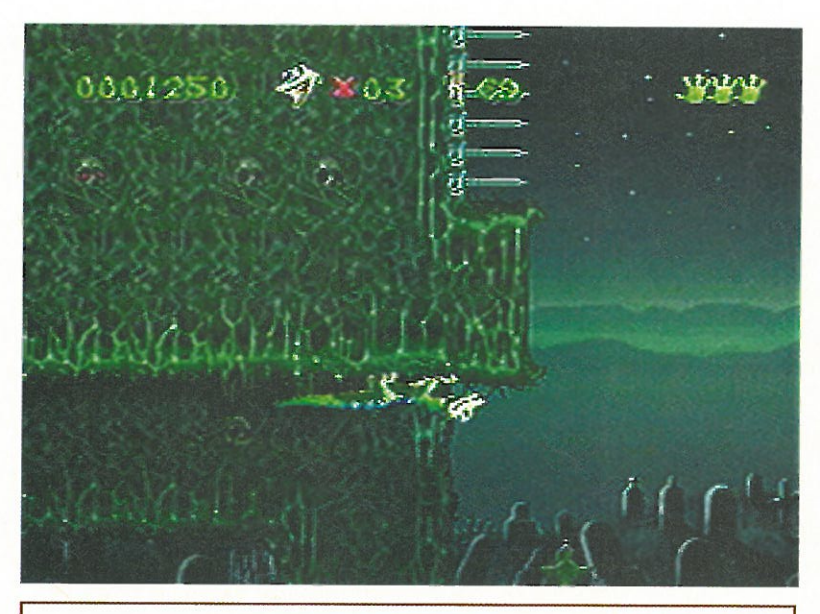
por Javier S. Fernández

Tras unos comienzos algo titubeantes y no demasiado afortunados en la realización de programas para 3DO, la compañía norteamericana afincada en Palo Alto (California), Crystal Dynamics, parece haber encontrado el camino adecuado y el único válido para obtener el éxito: el de la calidad.

Gex quizás no se corresponda en demasía con el prototipo de juego que muchos imaginamos para las máquinas de última generación. Sin embargo, estamos ante uno de los programas más sorprendentes y divertidos de cuantos hemos tenido ocasión de analizar desde la llegada de los nuevos soportes. Atrás quedaron intentos prescindibles, con buenos detalles gráficos y técnicos, pero con el común denominador de la carencia de jugabilidad.

Ejercer de pioneros en pleno apogeo de las máquinas de 16 bits supuso para la compañía una falta de aprovechamiento de las cualidades de la, por aquel entonces, nueva consola de **Trip Hawkins**. *Off World Interceptor*, en el que destacaba una muy particular *intro*, *Total Eclipse* o el vertiginoso *Crash'n Burn*, que

Nombre original :	Gex
Realización :	1995
País :	EE.UU.
Compañía :	Crystal Dynamics
Programación :	Interno
Soporte :	CD ROM



Son muchas las virtudes del juego, pero la que merece mayores elogios es la extensa variedad de movimientos que podemos llevar a cabo con nuestro protagonista, que le convierten en uno de los personajes más versátiles nacidos al amparo del videojuego.







Fin de nivel en Twin Towers.

supuso una verdadera ruptura con los conceptos considerados como clásicos para los videojuegos, fueron algunos de aquellos intentos para los 32 bits de 3DO.

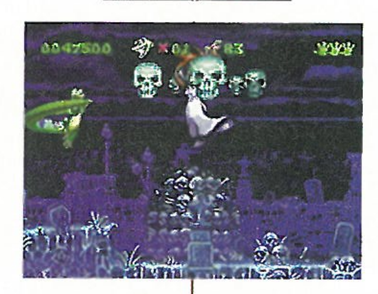
Estos primeros títulos servirían como positivos experimentos para la posterior realización de *Gex*. De momento, su protagonista se perfila como el buque insignia de una serie de programas que, según las primeras impresiones, prometen un futuro ciertamente halagüeño para la firma dirigida por una de las cabezas pensantes de la Twentieth Century Fox Film Corp, **Strauss Zelnick**.

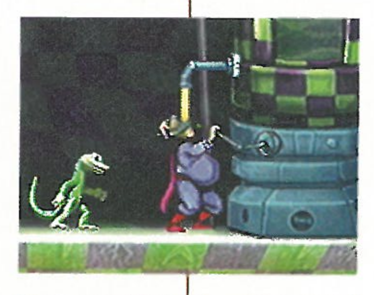
Por un lado, verá la luz la versión correspondiente a 3DO de *The Horde*, aventura protagonizada por **Kirk Cameron**, el joven personaje de la serie de televisión *Los problemas crecen*. Ya existe desde hace algún tiempo una versión para PC, cuya próxima entrega en CD ROM incorpora más de 35 minutos de vídeo. Otro impresionante título, *Slam'n'Jam*, parece estar abocado a marcar un antes y un después en lo que a simuladores de baloncesto se refiere, en gran parte gracias a sus múltiples ángulos de juego y, sobre todo, a sus gráficos en 3D, que logran dotar al programa de un realismo tremendamente atractivo.

En *Gex*, Crystal Dynamics ha querido que la calidad se convirtiera en norma fundamental desde el comienzo. Ya en la *intro* es posible disfrutar de una completa e interesante animación realizada en tres dimensiones.

El programa es un plataformas puro y duro, en el que la precisión y el buen pulso se tornan fundamentales. Sin embargo, Crystal

Enemigo final





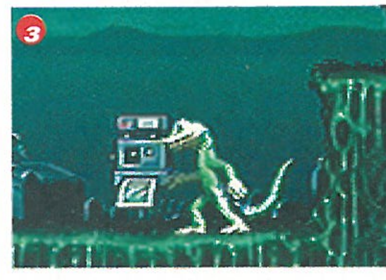
Al concluir la totalidad de los niveles de los mundos, accederemos a una fase oculta en la que nos aguarda un enemigo no muy complicado.



Mapa e Items





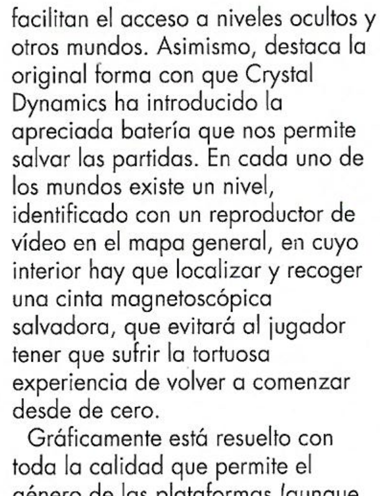


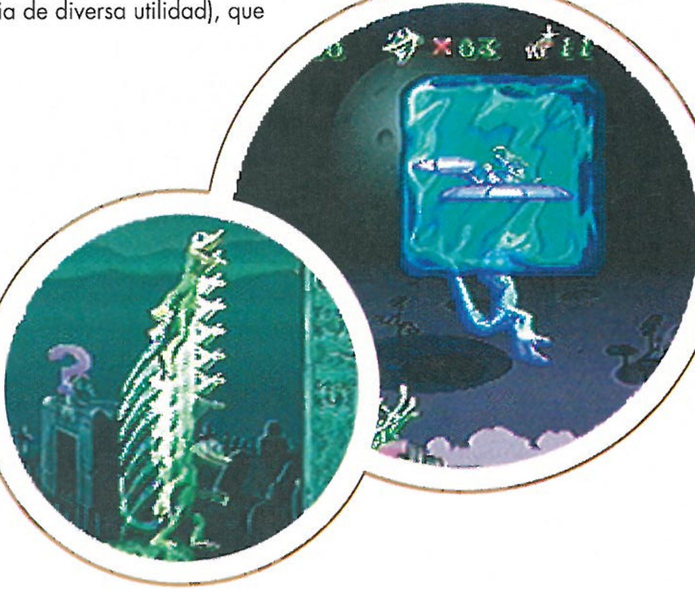


1.- Mando a distancia, acceso a otros mundos. 2.- Televisión, final del nivel. 3.- Punto de continuación. 4.- Mapa New Toonland.

no ha querido quedarse en un mero 'pasa fases'. Para ello, ha dotado al juego de un desarrollo muy original y atractivo, similar al visto en las dos últimas entregas de *James Pond*. En *Gex* no basta con llegar al final de cada uno de los múltiples niveles; además, el jugador debe poner todos sus esfuerzos en localizar ciertos objetos (una serie de mandos a distancia de diversa utilidad), que facilitan el acceso a niveles ocultos y otros mundos. Asimismo, destaca la original forma con que Crystal Dynamics ha introducido la apreciada batería que nos permite salvar las partidas. En cada uno de los mundos existe un nivel, identificado con un reproductor de vídeo en el mapa general, en cuyo interior hay que localizar y recoger una cinta magnetoscópica salvadora, que evitará al jugador tener que sufrir la tortuosa experiencia de volver a comenzar desde de cero.

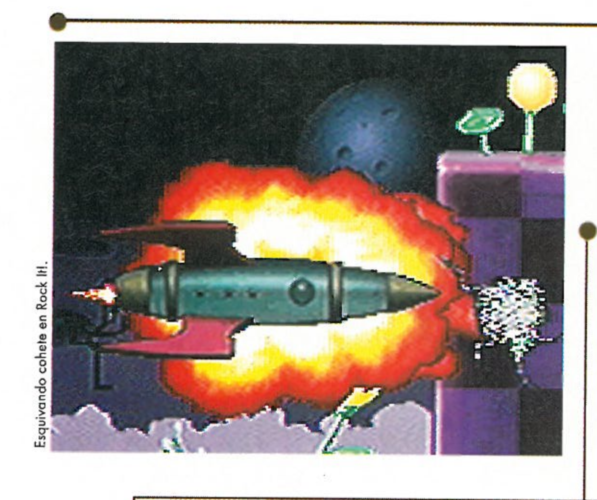
Algunos items proporcionan los más variados poderes. En las capturas inferiores, Gex luce súper velocidad y genera plataformas.





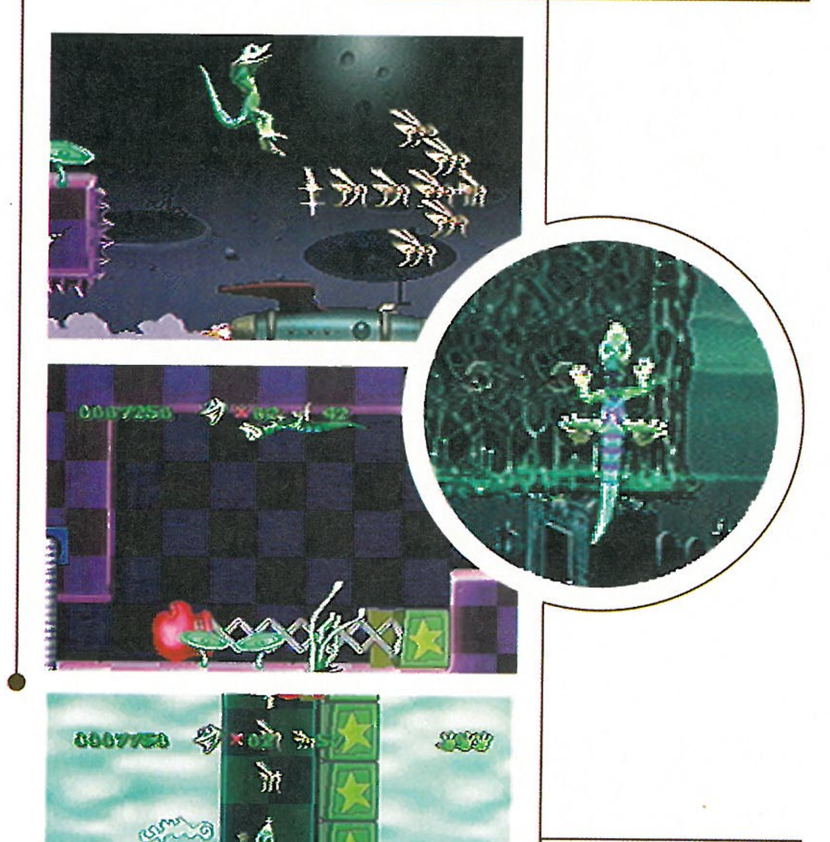
Gráficamente está resuelto con toda la calidad que permite el género de las plataformas (aunque no alcanza la grandeza del *Astal* de Sega). Los distintos escenarios están realizados con un fuerte tratamiento del color, al estilo de los comics o las películas animadas.

Pero, sin lugar a dudas, el aspecto más sorprendente y cautivador del juego lo encontramos en su protagonista, el lagarto Gex. Las


Esquivando cohete en Rock It!.



Crystal Dynamics ha dotado a Gex de un desarrollo ciertamente interesante, cuidando los pequellos detalles de mapeados laberínticos que proporcionan al juego un toque estratégico. El género de plataformas sigue deparando sorpresas.



Gex es, posiblemente, el sprite más hablador del videojuego. Los efectos sonoros son continuos.

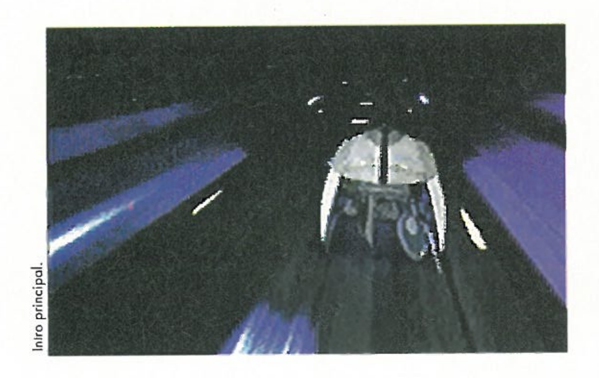
acciones que el réptil puede desarrollar son innumerables, todas ellas con una realización sorprendente y acompañadas siempre de una amplia variedad de efectos sonoros digitalizados, tremendamente divertidos. En este punto, Crystal Dynamics ha aprovechado al máximo las posibilidades del CD ROM, para crear uno de los personajes más charlatanes de cuantos hayan sido reflejados en un videojuego.

A la hora de valorar el conjunto del programa, hay que hacer notar un cierto bajón cualitativo en lo que al siempre importante aspecto de los enemigos de fin de nivel se refiere. Resultan demasiado simples para lo que merece el programa.

Gex es una muestra más de que es posible una perfecta comunión entre los nuevos soportes y los conceptos más tradicionales. No hay que olvidar que las plataformas son, posiblemente, uno de los géneros con mayor número de adeptos entre los amantes de los videojuegos, por lo que se nos antoja imprescindible que esta relación prospere.

ÚLTIMA




Intro principal.

Gran Chaser


Circuito Terra.


Circuito Vaslitas.

por J. Luis Sanz

Empieza el tiempo de los verdaderos aficionados, de usuarios que buscan en las estanterías productos previamente seleccionados para saciar su casi enfermiza necesidad de videojuegos. Y no les vale cualquier cosa. Hasta ahora, el catálogo disponible se limitaba casi siempre a lanzamientos bastante conocidos, por lo que errar en la elección del producto que se buscaba era pura ciencia ficción.

Sin embargo, con la madurez de los sistemas, la llegada de intrusos de cierto calibre comienza a poner en evidencia el desconocimiento del mercado por los menos habituales. Así, de la elección precisa e infalible, se pasa al chasco más absoluto. Una gran metedura de pata, muchas veces sujeta al particular concepto y gusto del comprador.

Nombre original	Gran Chaser
Realización	1995
País	Japón
Compañía	Sega
Programación	Nextech
Soporte	CD ROM


Protagonista selecto.

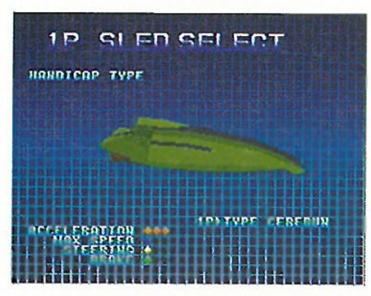
Gran Chaser tiene el extraño aderezo de soportar en sus títulos de crédito dos nombres de cierto prestigio: *Cyber Race* y Cyberdreams. El primero es el nombre de un juego para PC y el segundo la empresa realizadora. Es normal, por tanto, que se encuentre alguna semejanza con ese programa, a pesar de que ha sido obligado a camuflarse bajo un desarrollo *Daytona*, con todas las características que esa ligereza conlleva.

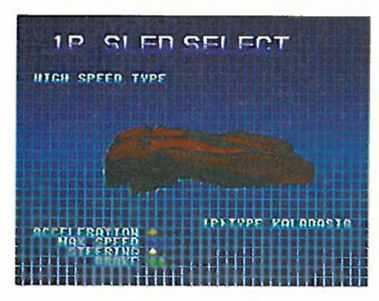
Es *Daytona* porque el jugador corre sobre unos circuitos

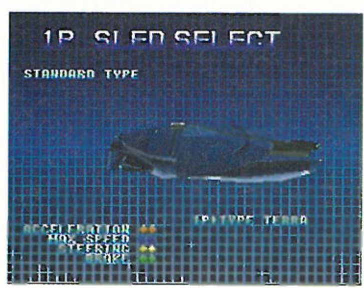


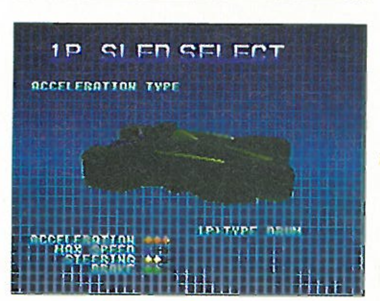
Cyber Sleds











Los vehículos que Gran Chaser pone a disposición del jugador tienen características propias que los hacen especialmente recomendables para competir con ventaja en circuitos determinados. De arriba abajo: Alcmaeon, Cerebun, Kaladasia, Terra y Drum.

Técnicamente, el juego de Nextech muestra aptitudes más depuradas de suavidad que Daytona. Las naves, sleds, son el problema.





Circuito Terra.



En la parrilla de salida.

poligonales y repletos de texturas, compitiendo contra otros adversarios a lo largo de una serie de circuitos realmente atractivos. Además, la suavidad de los movimientos se hace evidente y es valorada en su justa medida. Existe, sin embargo, un detalle poco atractivo, que no por conocido es menos condenable: no se sienten las ruedas ni la vibración de una curva mal tomada en un derrape.

Puede parecer un apunte gratuíto pero, seguramente, el primer comentario de quien se acerque al juego será: "si hubieran puesto coches en lugar de naves...". Y esa es exactamente la sensación que produce, a pesar de que se le reconozcan los méritos técnicos que tiene el programa. Aunque no se parece al original del que presuntamente extrae su desarrollo, *Gran Chaser* es un juego a la usanza de las técnicas actuales y, por tanto, espectacular. Sin embargo, la diversión no es su punto más fuerte.

No es una mala compra para aquellos usuarios que ya conozcan y gusten de este tipo de mestizajes en otros formatos.





Samurai Shodown 2

por J. Luis Sanz



Cyclone Slash de Haohmaru sobre Nakoruru.

Nombre original : Samurai Shodown 2
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : SNK
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

La continuación que SNK se ha sacado de la manga para alimentar las almas más comprometidas con el sistema es muy respetable. Resulta espectacular y tremendamente fiel a la esencia que da vida, y fama, a los *Samurai Shodown*, *Spirits* o cómo los llamen en otros sistemas.

El juego de lucha creado a partir del éxito de su predecesor introduce las mejoras justas para considerarlo una compra acertada, una vez que el usuario ha aceptado una serie de premisas. La primera es saber que los tiempos de espera cuando el CD carga información son interminables. La Neo-Geo CD es el sistema con mayor capacidad de almacenamiento de datos. Esta teórica ventaja respecto a sus rivales


El juego incorpora nuevas llaves.

Todas las premisas fundamentales de Samurai Shodown están recogidas en una secuela que mejora, si eso es posible, la calidad gráfica. El zoom es inapreciable.



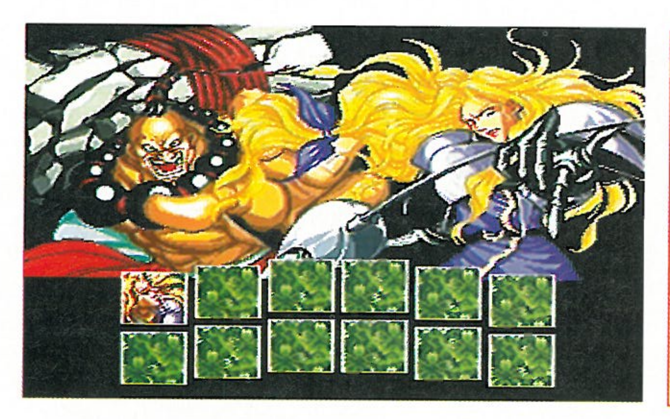
Wan-Fu contra Charlotte.



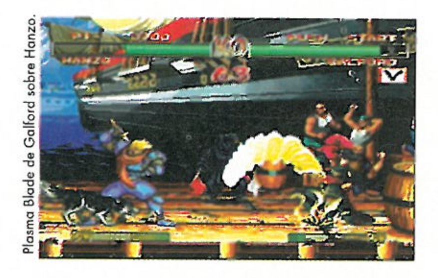
Wang-Fu contra Charlotte.



Vituoso detalle de la ola.



En el modo de juego 1 player, tenemos que derrotar, por orden de aparición, a 12 enemigos diferentes. Es el modo menos divertido cuando el jugador le ha dedicado un número elevado de partidas.


Plasma Blade de Galford sobre Hanzo.

se vuelve en su contra: a mayor capacidad, mayor número de datos y, en consecuencia, mayor tiempo para cargarlos.

Hay que hacer hincapié en la diferencia entre las nuevas consolas de última generación y el sistema Neo-Geo, que ya tiene cinco años. Acercarse a los primeros es un acto de fe, en tanto que el usuario no sabe con certeza qué es lo que va a encontrar. SNK, sin embargo, ofrece como carta de presentación su acreditada experiencia. Lleva cinco años siendo diferente, ofertando su producto a los amantes de los *arcades*, de las máquinas recreativas, y dejando claro que su producto nace con el fin de ser paladeado conscientemente. No pretende ser aniquilado y fusilado por los buscadores de trucos, que cercenan la posibilidad de diversión con vidas infinitas que suplan su evidente carencia de habilidad.

Samurai Shodown 2 es un ejemplo de la diferencia que reside entre jugar con esta máquina y hacerlo con las demás. Cada personaje, cada escenario, el manejo del *pad*, menos robusto que el original pero enormemente sensible, y los efectos y músicas denotan que estamos jugando con una recreativa, exactamente igual a la de los centros de entretenimiento. No hay manejos extraños, ni argucias de los programadores para suplir las carencias del soporte. Estamos jugando con el original, el punto de partida del que saldrán las versiones futuras para el resto de sistemas.

Además, la consola permite grabar en su particular *Memory Card* los avances en cada partida. La interactividad, garantizada en la versión cartucho con la tarjeta, se ha perdido, pero el sistema de grabación de partidas hace que



La mole de Earthquake sigue desplazándose con suavidad.





Haohmaru.

Figurante sin frase.

Arbitro imparcial.

Earthquake enfadado con las pretensiones de su enemigo.

Como se puede contemplar en las imágenes, Samurai Shodown 2 es un espectáculo para la vista. El colorido de escenarios y sprites se convierte en un irresistible reclamo para los escépticos que nunca han querido malgastar sus fuerzas con un título de lucha.

Wang-Fu recibiendo un ataque de Charlotte.

Cham Cham, la jovencita salvaje.

Earthquake conjurándose.

Hanzo Hattori.

Charlotte asado.

El mono de Cham Cham.

Nakoruru parapetada místicamente.

Galford.

Charlotte el delineante.

Genan Shiranui.



Genan Shiranui contra el tullido Earthquake.



Duelo en la cumbre: Neinhalt Singer contra sí mismo.


El escenario alpino es espectacular.



Transformación de Hanzo Hattori.



Caffeine Nicotine contra Galford.

Las traducciones que ha realizado SNK a lo largo de su trayectoria con los títulos de Neo-Geo han sido siempre especialmente complejas y, muchas veces, despertaban la hilaridad del jugador por las 'licencias' de los traductores. Pese a todo, es una costumbre plausible, que debe ser reconocida por el usuario e imitada por otras compañías.



podamos dejar el juego en el mismo lugar donde nos eliminaron por última vez.

Aun reconociendo mi más sincera indiferencia por los juegos de lucha, a excepción de los nuevos hijos del RISC, esta segunda entrega de *Samurai Shodown* consigue que los escépticos se interesen por sus llaves y opciones. A la Neo-Geo no es necesario pedirla polígonos: ofrece espectáculo tradicional, con *sprites* en primer plano y escenarios de fondo con animaciones y rápidos movimientos. El usuario tiene tiempo de comprobar que las acciones de juego, la diversión y los sonidos son sobresalientes.

Samurai Shodown 2 es un gran programa que cuenta con la leyenda de su predecesor, las cientos de versiones existentes y la consciencia de estar jugando a una recreativa real. No apto para usuarios que busquen números de polígonos o texturas falsas: en Neo-Geo sólo tienen cabida los expertos, aquellos usuarios capaces de diferenciar entre la calidad y la cantidad.

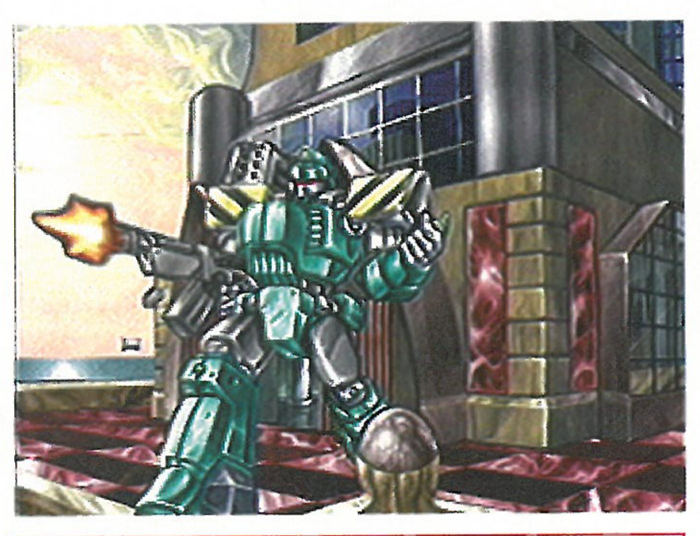


Iron Soldier

por Gonzalo Herrero


Robot enemigo.


London Bridge.

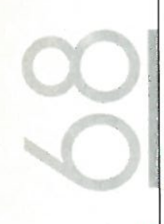


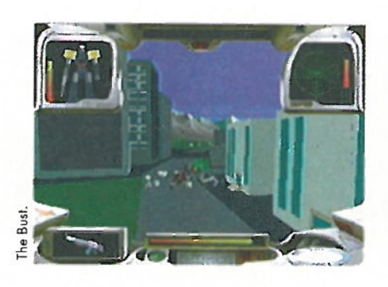
***Iron Soldier* es la confirmación de que las diferencias en el videojuego no las marcarán las capacidades técnicas de las nuevas máquinas, porque todas ellas son magníficas, sino los grupos de programación y los juegos que desarrollen.**

Parece que Atari se obceca, con una reiteración suicida, en llegar de forma tardía y poco feliz a todas las citas que la nueva carrera del ocio electrónico propone. En *Iron Soldier*, la compañía norteamericana pone de manifiesto errores del pasado, que se traducen en una especial propensión a la hora de arruinar brillantes ideas. No es normal que una máquina de las teóricas posibilidades de Jaguar, sea incapaz de albergar producciones de mayor categoría que las realizadas hasta el momento si quiere competir con la avalancha de juegos que otros sistemas ofrecen.

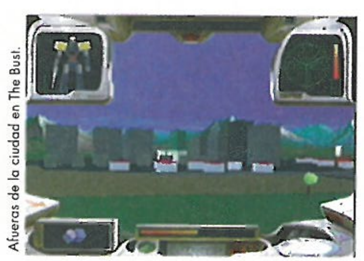
Nombre original :	Iron Soldier
Realización :	1994
País :	EE.UU.
Compañía :	Atari
Programación :	Interno
Soporte :	Cartucho

Iron Soldier muestra los mismos defectos que anteriores lanzamientos de la compañía. Un aspecto gráfico muy similar al ofrecido en *Checkered Flag* **(ÚLTIMA 2)**, que se reduce a cajas de polígonos sin textura alguna, más dignos de una consola de 16 bits que de una máquina que aspira a hacerse un hueco entre los nuevos formatos. El programa es un





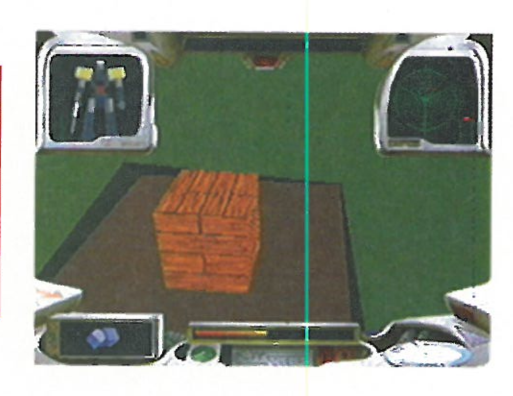
The Bust.



Afueras de la ciudad en The Bust.



El bajo nivel gráfico del programa vuelve a dejar en entredicho las pretensiones de Atari con la poderosa Jaguar. Las explosiones son los únicos efectos que producen cierta dosis de realismo.





Como sucede en muchos otros títulos de Jaguar, la plantilla de Iron Soldier es útil para la selección de armas y como plano de situación.





Si algo merece ser destacado en este mediocre título, es la gran cantidad de misiones que componen el juego y que le aportan una longitud inversamente proporcional al interés que suscita.

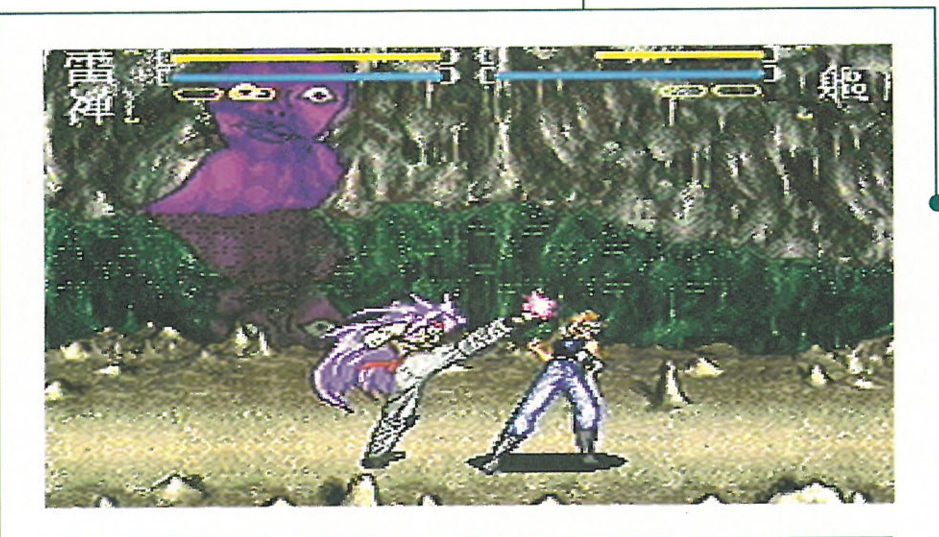
arcade en el que la acción se desarrolla desde el interior de un enorme robot. Los movimientos y los mapeados de las numerosas fases resultan los elementos más atractivos de un programa fácil de jugar. Lo más lamentable es que la causa de los problemas de Atari parece ser la falta de un mayor celo profesional entre los responsables de su realización. Con los mínimos de calidad exigibles, el resultado habría alcanzado un nivel muy superior.

Iron Soldier vuelve a quedarse a medio camino. Aunque habrá que estar atentos a los próximos lanzamientos de la firma, el futuro de la máquina de Atari no se presenta excesivamente alagüeño. Quizás la aportación de compañías independientes, como es el caso de Ubi Soft con su Rayman, consiga elevar un tanto la calidad de los juegos para Jaguar.





Yu yu Final



En Yu Yu Final no encontraremos nada que no hayamos visto ya en cualquiera de los muchos juegos de lucha que han nacido al amparo de los grandes clásicos de la virtuosa Capcom y SNK.

por Javier S. Fernández

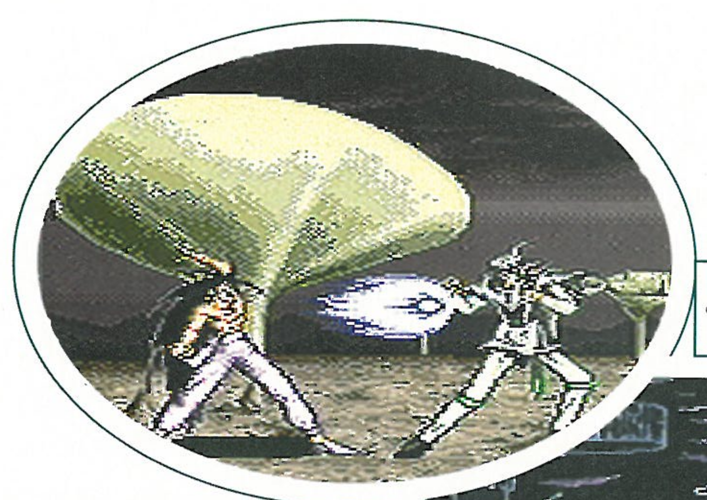
Nombre original : Yu Yu Final
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Nintendo
Programación : Namco
Soporte : Cartucho

Una vez más, el empeño de ciertas compañías por explotar hasta la saciedad antiguos y desfasados éxitos vuelve a propiciar otro clónico, cuyo único logro final es ensuciar el carisma del título original. Son demasiados los programas que encuentran en su coletilla final (léase, II, III ó IV, Turbo X, Final, Return, Revenge, etcétera), un motivo válido para otro lanzamiento bajo la sombra del éxito anterior. Lamentablemente, *Yu Yu Final* está en esa tesitura.

Con la producción del primer *Yu Yu* Namco rompió moldes. El original sistema desarrollado para disputar los combates, a través de animaciones predefinidas en las que el jugador se limitaba a pulsar los botones del pad en el momento justo, –que luego ha sido utilizado en diversas ocasiones, como hizo Hudson en una de las primeras producciones realizadas para PC-FX, *Battle Heat* **(ÚLTIMA 1)**–, caló de una manera tan profunda que el programa se convirtió en objeto de culto para el público japonés. De hecho, los personajes de *Yu Yu Final* son protagonistas de una serie de animación en Japón, que probablemente vea la luz en nuestro país el próximo otoño.

La posterior secuela, *Yu Yu Hakusho 2*, encontró su justificación en un cambio total en el desarrollo del juego, sustituyendo las animaciones por un control más directo del combate, convirtiéndose en un juego de lucha puro y duro al estilo *Street Fighter*.

La razón de este *Yu Yu Final* es, evidentemente, económica. Las



Gráficamente correcto, los diseños de algunos escenarios producen cierta confusión que dificulta el control del personaje.

Golpes especiales



Ataque con aro.



Magia especial.



Bolas de fuego.

Los golpes especiales son los previsibles en todos los juegos de similares características. Yu yu Final no aporta nada nuevo.





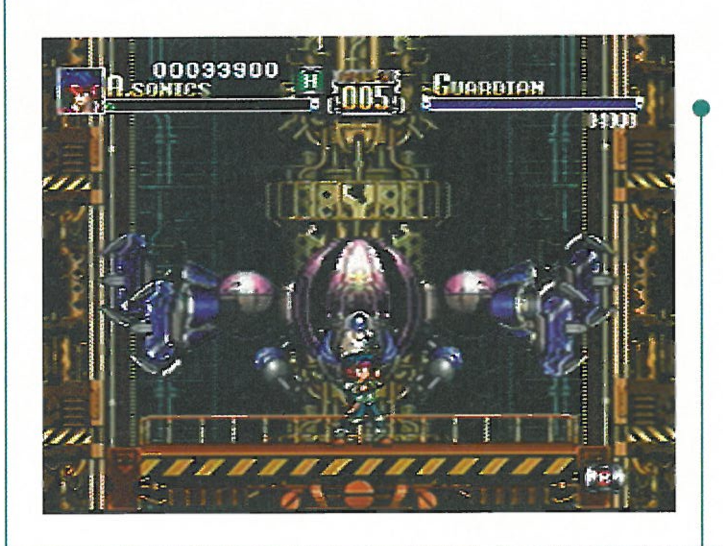
Namco no ha sabido dotar de personalidad un concepto demasiado explotado.

diferencias entre ambos programas son mínimas, prácticamente insignificantes. Gráficamente, apenas se pueden destacar mejoras importantes respecto a su predecesor. Además, el apartado de *combos* y golpes especiales tampoco incorpora detalle alguno que no se haya visto con anterioridad.

Yu Yu Final es un título previsible, nada innovador, que pertenece a ese mar de programas que se camuflan en la mediocridad general. Quizá sólo los fanáticos del manga sin expectativas lúdicas importantes lo encuentren atractivo.



Gunners Heaven



Gráficamente Gunners Heaven recuerda mucho a las producciones de SNK para su sistema Neo-Geo. En esta ocasión, Sony ha sacado provecho a las grandes posibilidades de PlayStation para revestir de una excelente calidad gráfica un viejo concepto como es el arcade.



por Javier S. Fernández

Nombre original	Gunners Heaven
Realización	1995
País	Japón
Compañía	Sony
Programación	Media Vision
Soporte	CD ROM

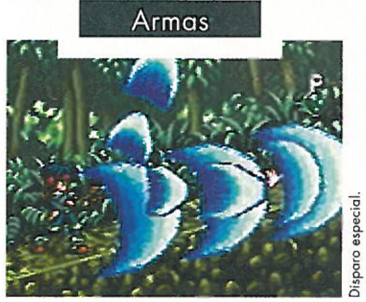
Hablar de *arcades* es hablar de muchos de los títulos que han escrito la historia de los videojuegos en los últimos diez años. Es el género por excelencia, quizás el único donde todo el mundo disfruta con la emoción de una acción continua. *Gunners Heaven* responde a este perfil al cien por cien.

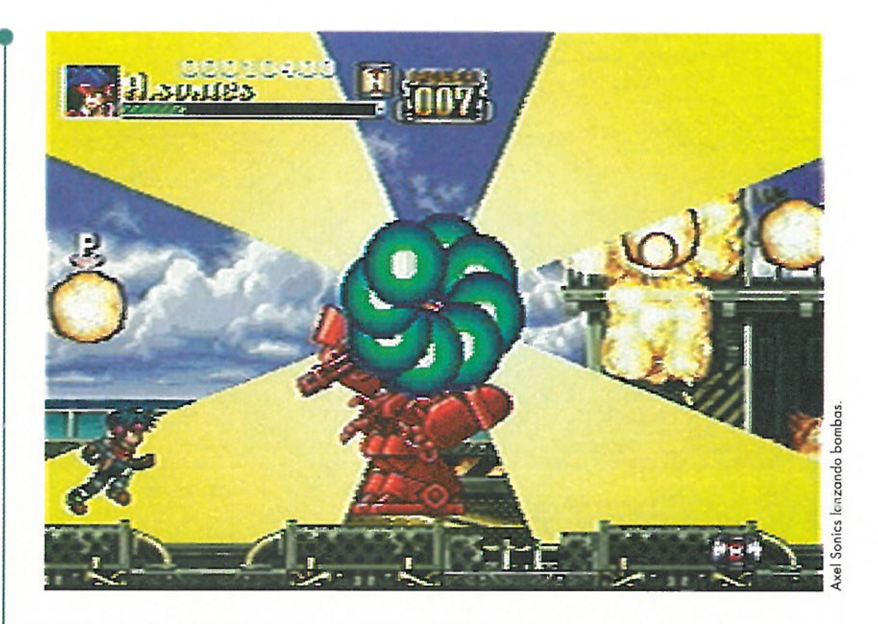
Los primeros *arcades* vieron la luz como resultado de los esfuerzos realizados por aquellos estoicos programadores que luchaban contra los escasos 48K del Spectrum utilizando tan sólo su imaginación. Así nacieron títulos como el mítico *Pitfall* de Activision, *Green Beret*, *Ghost & Goblins* o *Gryzor*, que sirvieron como referencia de innumerables producciones realizadas posteriormente para las máquinas de 16 bits.

Cuando la curva descendente que han iniciado los equipos de 16 bits


Cañonazo.

Armas

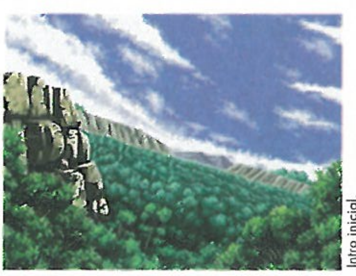

Disparo especial.


Axel Sonics lanzando bombas.

Gunners Heaven presenta una selección muy variada de armamento; la justificación de esta característica es que la elección del arma resulta determinante para eliminar a los enemigos. También existen una serie de items que aumentan notablemente la potencia de los disparos.


El protagonista en el nivel 1.


Axel Sonics en nivel 2.


Intro inicial.


Intro inicial.

parece que tendrá su punto culminante el próximo otoño, con la llegada de manera oficial de un buen número de nuevas consolas a España, surgen las primeras adaptaciones de los géneros clásicos para estas revolucionarias máquinas. El resultado en esta ocasión es explosivo.

Los 32 bits de PlayStation se muestran sobrados para manejar los *sprites* de *Gunners Heaven*, con la misma rapidez y precisión que controlaban los alabados polígonos de *Ridge Racer*, *Toh Sin Den* o *Tekken*. El resultado ofrece un inconfundible sabor a *coin-op*.

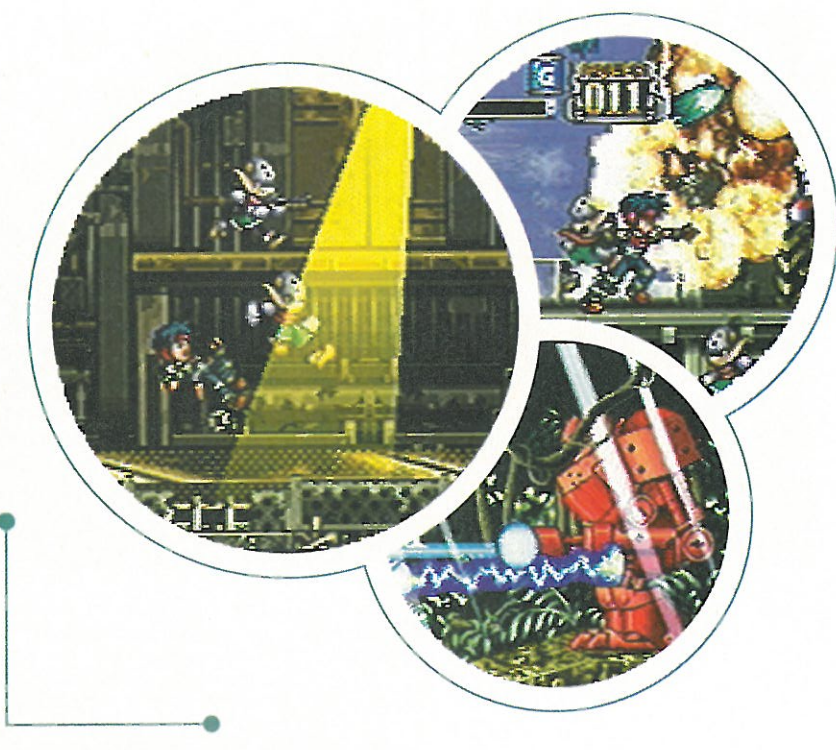
SNK ha practicado esta política desde hace años, con producciones de semejantes características a *Gunners Heaven* como *Ghost Pilots*, *View Point* **(ÚLTIMA 4)**, *Aero Fighters* o *Spin Master*, que han proporcionado una identidad muy personal a su sistema doméstico Neo-Geo.

Sony, con *Gunners Heaven*, ha calcado los esquemas, enemigos, fases y opciones de juego aparecidas en el *Gunstar Heroes* de Mega Drive. Un cartucho programado por Treasure y que muy bien pudo tener contactos para llevar su genial título a PlayStation. Son conjeturas, pero el conocimiento de las trayectorias de Konami, Treasure y Sony puede servir para adivinar el origen de este lanzamiento.

Hay que destacar la calidad gráfica que presentan los escenarios, con efectos luminosos muy











Enemigo final nivel 1.



Enemigo nivel 2-1.



Enemigo nivel 1-2.



Enemigo final nivel 2.



Enemigo nivel 2-2.



Enemigo nivel 3-1.



Enemigo nivel 3-2.

Enemigos fin de nivel

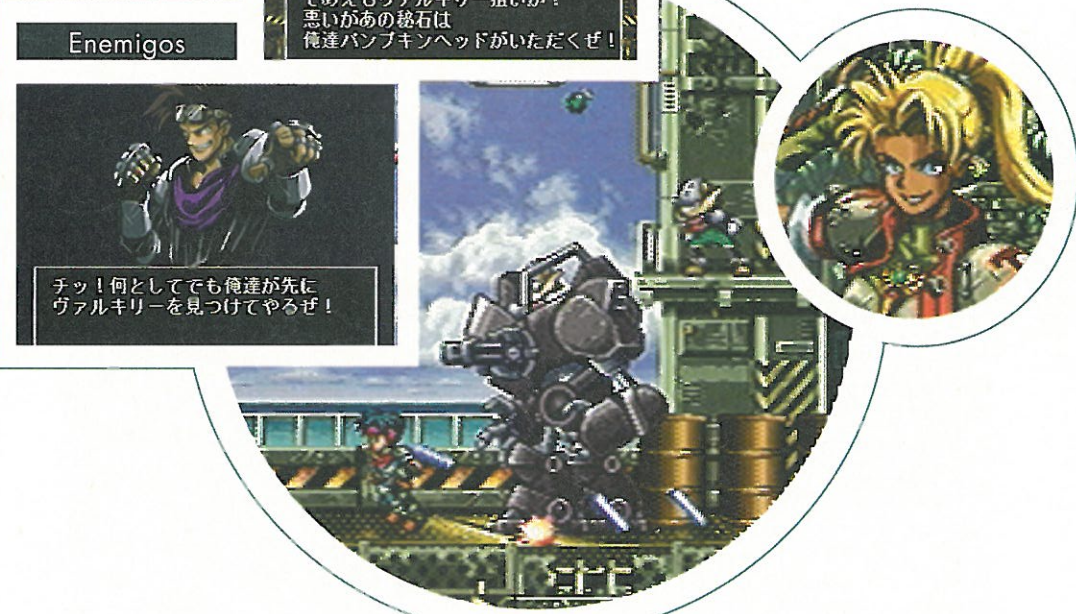
Los ataques de los clásicos enemigos de fin de nivel, así como los correspondientes a los diferentes subniveles de cada fase, responden a una serie de movimientos mecanizados y repetitivos. Su eliminación resulta sencilla una vez que se conocen sus rutinas.

conseguidos, y el gran tamaño de los *sprites*, en particular los correspondientes a los enemigos de fin de nivel.

Gunners Heaven engancha desde el comienzo, ofreciendo al jugador la posibilidad de acceder a muchos niveles sin esfuerzo. Aquí reside el secreto de la gran jugabilidad del programa, desmarcándose de los desproporcionados niveles de dificultad que presentan juegos de parecidas características y que terminan por minar la moral del más



Antes de los decisivos combates de cada nivel recibimos el cordial saludo de los contrincantes de turno.



paciente. Sin embargo, en este punto hay que hacer una acotación muy habitual entre los programas de SNK: la inclusión de continuaciones infinitas, un arma de doble filo que en este caso no limita la acción de juego.

Existe, sin embargo, un aspecto negativo: la excesiva mecanización que presentan los enemigos. La eliminación de los jefes de fin de nivel apenas requiere un par de partidas de atenta observación para esquivar con éxito los ataques de todos los oponentes.

Gunners Heaven no entiende de modas ni tendencias; sencillamente cumple con su máximo objetivo: divertir.



En la mina. Nivel 3.

Algunos niveles, como el de la mina, presentan unos efectos luminosos muy bien conseguidos. El scroll lateral que se muestra en la captura es igualmente brillante.



Undercovers Cops


Enemigo emergiendo por sorpresa.



Undercovers Cops no tiene reparos en admitir como propias las premisas que dan vida al poblado género de los beat'em ups. Los sprites de los personajes son relativamente grandes y sus movimientos no tienen los tintes ortopédicos de otros lanzamientos. Irem ha imitado a Capcom y no lo ha hecho nada mal.

por J. Luis Sanz

Nombre original	Undercovers Cops
Realización	1994
País	Japón
Compañía	Irem
Programación	Interno
Soporte/Megas	Cartucho/16 Megas

Este mes los aficionados a los *beat'em ups* están de enhorabuena: habrá una buena ración de golpes y mamporros para todos. Aunque no siempre los lanzamientos destacan por su calidad, la cantidad de novedades despertará el interés del usuario. No se puede pedir todo.

Desde sus orígenes, este género ha tenido muy claras sus premisas: diversión, diversión y diversión. ¿Variaciones?, las justas para captar nuevos adeptos y tratar de sorprender a los más curtidos.

Hace ya varios años que un juego llamado *Kung-Fu Master* corriera por las tripas de una recreativa. Numerosas sagas han proclamado las virtudes de un tipo de desarrollo que, no por conocido, deja de ser interesante. Por las páginas de la historia reciente han pasado muchos nombres de prestigio que poseen, además de algunos logros técnicos, un contenido emocional muy





Enemigo final, fase 3.

En numerosas ocasiones, los usuarios se han quejado de la enorme facilidad que supone tener tantas continuaciones a su disposición. Finalizar Undercovers Cops puede ser cuestión de pocas horas.



Otro aspecto determinante son los golpes especiales, ajenos a cualquier habilidad, y que derriban a los enemigos de la pantalla. El legendario Golden Axe ya incluía opciones de este tipo.



Los bidones esconden toda una amalgama de objetos que tiene como fin elevar los niveles de energía o fuerza. Más de lo mismo para los novatos; más de lo bueno para los expertos.

pronunciado que los jugadores reconocen y buscan.

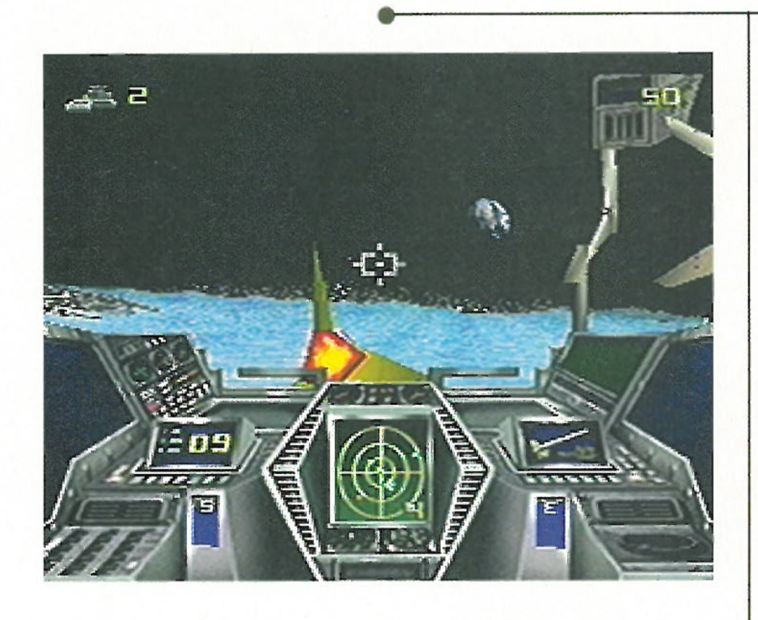
Los puristas afirman que cada movimiento del personaje debe ser nítido, manejable y responder instantáneamente a las órdenes del pad y, sobre todo, debe obligar a quien juega a seguir eliminando obstáculos para saber qué le espera. Algunos títulos como *Final Fight* (gloriosa adaptación para Súper Nintendo), *Batman Returns* (de una Konami inspirada) o *Legend*, cumplen a rajatabla esos cánones.

Undercovers Cops no ofrece nada nuevo. Como la mayoría de los programados por Capcom, principal impulsor del género para todo tipo de sistemas, ha sido cocinero antes que fraile, recreativa antes que cartucho. No en vano, Irem, sus creadores, son los responsables también de *R-Type*.

Parecido a otros que se asientan sobre las mismas bases, *Undercovers Cop* satisfará a los que saben lo que buscan y han jugado a cientos de títulos parecidos. Gustará a quién pruebe su desarrollo: es terminable en poco tiempo y, sin pasar de una valoración media, se merece el respeto de la tradición.



Hover Strike




Intro inicial.

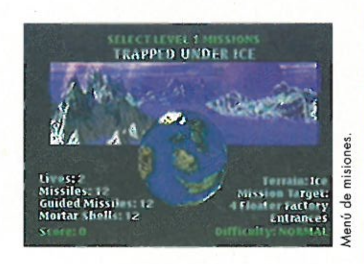

Hovercraft Cockpit.

La actitud de Atari en Hover Strike resulta difícilmente explicable. En ninguno de los aspectos relevantes a la hora de valorar el contenido de un programa (gráficos, movimientos, sonido, jugabilidad, etcétera), encontramos un mínimo de calidad exigible.

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Hover Strike
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Atari
Programación : Interno
Soporte : Cartucho

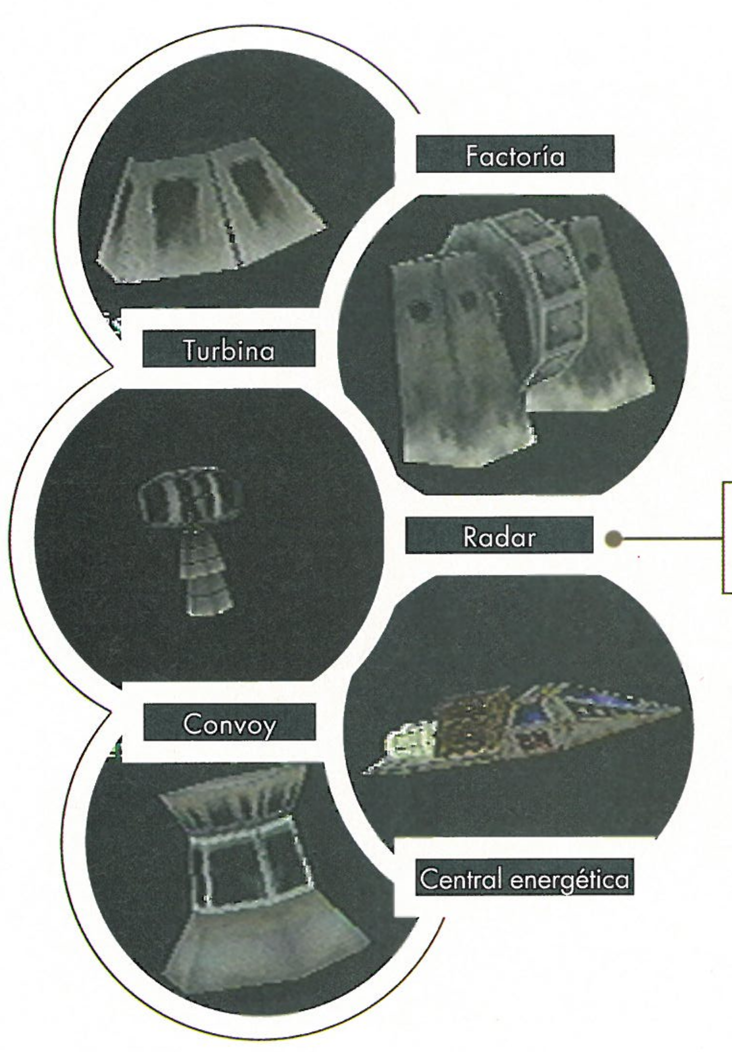

Enemigo en Desert.



Menú de misiones.

Seguimos sin adivinar las intenciones de Atari en su política mundial a la hora de desarrollar y dotar a su consola de un *software* adecuado. Por más que lo intentamos, la imagen de una máquina llamada Lynx nos asalta esperpénticamente. La única diferencia entre los juegos de la 'pequeñita' y los de su hermana mayor, es que las ilustraciones de carátula de la segunda son más bonitas, aunque el programa sea vendido como la última gran simulación de una batalla futurista con técnicas vanguardistas de polígonos.

Siguiendo con la tradición de la compañía, sus juegos parecen estar al margen de cualquier género conocido. No son *beat'em ups*, ni matamarcianos, ni juegos de conducción o deportivos. Sus creadores siempre introducen un factor diferenciador, un 'algo'





La escasa brillantez con que han sido desarrolladas las distintas opciones impiden disfrutar de la espectacularidad que se le debería exigir a una máquina como la Jaguar.

abstracto e insípido que le confiere una percepción extraordinaria, por rara. A esto le llaman originalidad, pero lo único que consiguen es obligar al jugador a leer el manual para entender la gracia... siempre y cuando sepa inglés.

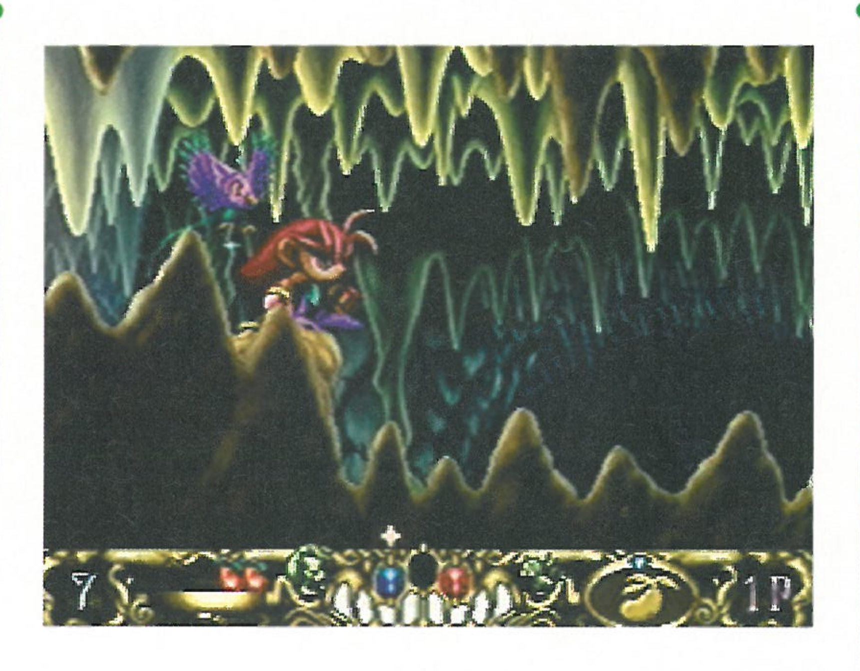
Hover Strike no ofrece buenos argumentos para su defensa. Recuerda a *Cybermorph* y retoma la puesta en escena de cientos de producciones de serie B para PC que, hace ya muchos años, anticiparon los cánones que regirían el futuro.

El manejo es sencillo y todos los botones están cerca, por lo que no hay que convertirse en un 'pulpo', aunque visualmente es conflictivo. Atari tropieza de nuevo con la misma piedra: la falta de diversión. El problema vuelve a ser una historia aburrida que le hará plantearse al comprador si no habría sido mejor emplear el dinero en invitar a su *partenaire* al cine.





Astal



Sega ha conseguido realizar, con notable éxito, una perfecta simbiosis entre un concepto tan explotado como es el de las plataformas y las grandes posibilidades técnicas que la Saturn ofrece. En la captura superior encontramos a Astal en Dark Cave, una de las fases más espectaculares gracias a unos efectos luminosos tremendamente reales.

por Javier S. Fernández

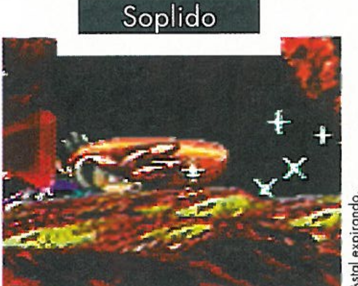
Nombre original	Astal
Realización	1995
País	Japón
Compañía	Sega
Programación	Interno
Soporte	CD ROM

Afortunadamente, parece que la llegada de los nuevos sistemas, capaces de realizar y desarrollar verdaderas maravillas técnicas, hasta hace bien poco impensables para los que nacimos con un Spectrum bajo el brazo, no va a significar, al menos por el momento, el fin de algunos de los géneros más tradicionales y arraigados entre los usuarios de videojuegos, como los clásicos plataformas.

En este sentido, Sega es la compañía que parece optar de manera más decidida por la adaptación de este tipo de juegos a las grandes posibilidades que ofrecen las nuevas máquinas. Así, hace escasos meses, esta casa presentaba para su flamante Saturn el delicioso *Clockwork Knight* **(ÚLTIMA 2)**, un puro plataformas al que se le aplicaron las más modernas técnicas en materia de generación de entornos tridimensionales, utilizadas en muchos de sus grandes éxitos como *Virtua Fighter* o *Daytona USA*. De igual manera, y de forma prácticamente simultánea, ha visto la luz, en formato 3DO, *Gex* **(ÚLTIMA 5)** otro juego extraordinario realizado por la compañía Crystal Dynamics, que tiene en la gran variedad de acciones de su


Astal inspirando.

Soplido


Astal expirando.

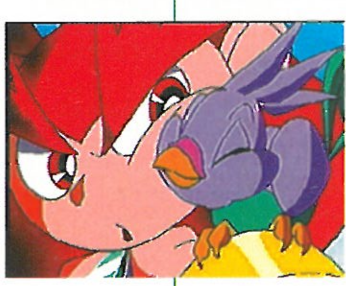


A diferencia de lo que viene siendo habitual en buen número de plataformas, los enemigos de fin de nivel no muestran una calidad gráfica demasiado evidente con respecto a la media del juego. Esto confirma el cuidado que han puesto los programadores para que todos los aspectos del CD ofrezcan un aspecto excelente, sin necesidad de alardes puntuales.

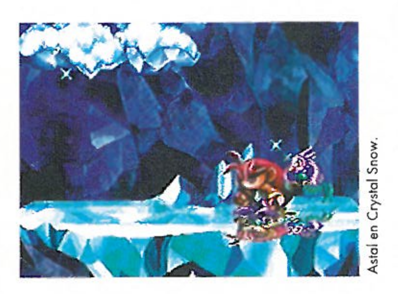


Intro





Astal pertenece a esa escasa estirpe de programas que consiguen encandilar a cualquier jugador desde el primer momento.


Astal en Crystal Snow.

protagonista, un polivalente lagarto, su principal atractivo.

Si en su primera incursión en el mundo de las plataformas para Saturn (el mencionado *Clockwork Night*, que por cierto no fue sino la primera entrega de una serie que tendrá continuidad en un futuro), Sega centraba todos sus esfuerzos en la creación de los diversos niveles del juego en 3D, en *Astal* los programadores de la compañía han optado de forma clara por un desarrollo similar a los que ofrecen los clásicos plataformas realizados para consolas de 16 bits. Sin embargo, este hecho no siginfica en modo alguno que *Astal* quede relegado a un segundo plano por los imponentes gráficos en tres dimensiones de su predecesor. Muy al contrario, Sega ha conseguido una de las ambientaciones más logradas de cuantas se pueden encontrar en la actualidad en cualquier tipo de formato. Su impresionante nivel gráfico permite recrear con una fidelidad asombrosa una multitud de fenómenos naturales, como reflejos en los bloques de hielo, la intermitente oscuridad de las grutas, el efecto distorsionador que el paso del personaje tras un vidrio produce, o pequeños trazos de rayos solares entre las nubes. Todo con el objetivo de introducir al jugador en el mágico mundo de las hadas.

Cada uno de los escenarios muestra una personalidad muy especial. El color de los fondos es



casi real, con fundidos prácticamente imperceptibles, que demuestran la portentosa capacidad que la máquina de Sega posee a nivel gráfico y, concretamente, en el apartado del color.

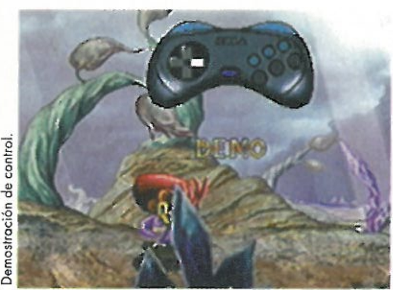
Sin embargo, el mérito de Sega no reside en este extraordinario trabajo gráfico, ya que es demasiado frecuente encontrar programas que maquillan la mediocridad del juego con una deslumbrante presentación estética. *Astal* no se encuentra dentro de este supuesto. Es un plataformas en toda regla, con las opciones y acciones que todo buen aficcionado sabe apreciar. Buena respuesta al *pad* de control (algo de lo que adolecía *Clackwork Knight*), amplia variedad de ataques, que permiten plantear diversas estrategias de juego, y, cómo no, multitud de enemigos.

Hay también que resaltar el especial énfasis puesto por Sega a la hora de diseñar los movimientos y



Astal en Quiet Lake.


Intro de comienzo de nivel.



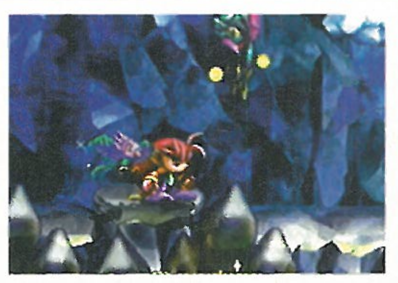
Demostración de control.



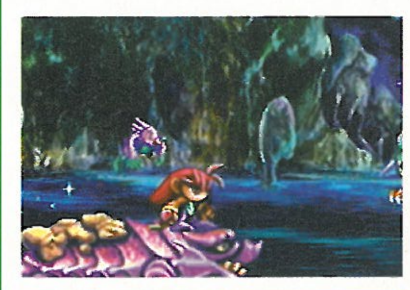
Astal en Burning Land.

dotar de personalidad propia a *Astal*, el protagonista, que cuenta con el suficiente carisma como para convertirse en uno de los estandartes de la compañía.

Hasta la fecha, Sega ha sabido explotar con inteligencia la gran baza que supone el poder contar con las conversiones de las máquinas *arcade*, algo que lógicamente atrae mucho al aficionado a las recreativas. Otra de las ventajas es la importante carga publicitaria que estos títulos arrastran y que resultó fundamental en la pasada campaña de lanzamiento de Saturn en Japón, donde la presencia de *Virtua Fighter*



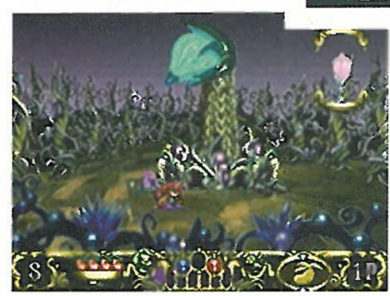

Niveles




Pese a que el número de fases no resulta excesivamente elevado, la dificultad y variedad gráfica que presentan garantizan una larga vida al juego.




Enemigos




se convirtió en el mejor de los reclamos a la hora de adquirir la máquina de Sega. Sin embargo, con títulos como *Panzer Dragoon* y *Astal*, la compañía ha demostrado que también puede marcar las diferencias con sus más directos rivales en cuanto a producciones exclusivas para la Saturn se refiere.

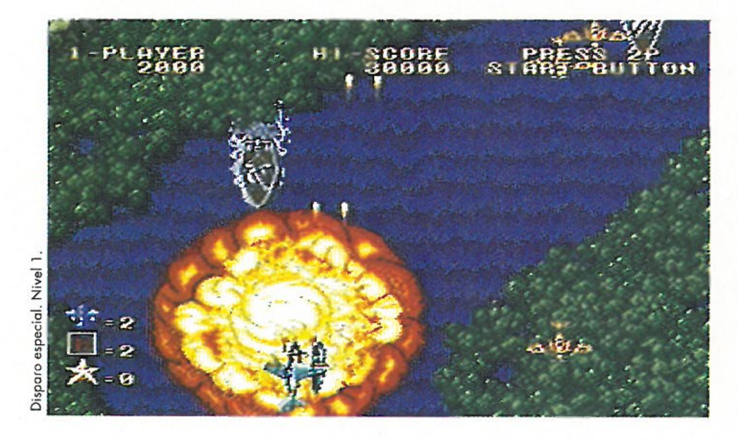
Astal es un plataformas en estado puro que, al igual que el genial ramillete de programas *Virtua* de Sega, marcará un punto de inflexión en la realización de juegos de estas características. Una vez más, la compañía japonesa ha colocado el listón muy alto.





Ghost





Disparo especial. Nivel 1.


Item. Nivel 1.

por Javier S. Fernández

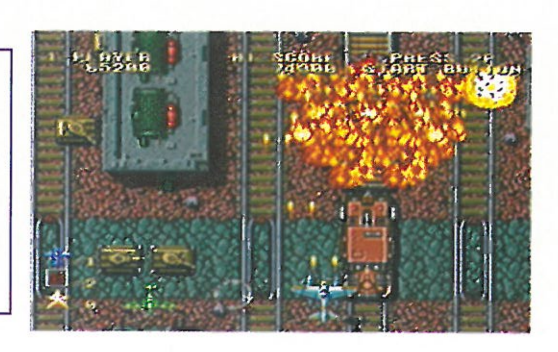
Ghost Pilots se une a la larga lista de viejas glorias del sistema Neo-Geo que SNK se ha empeñado en rescatar del baúl de los cartuchos para regocijo de los poseedores del sistema CD. El juego encarna a la perfección el espíritu de los tradicionales *shoot'em up* de perspectiva cenital. *Xevious*, *Terra Cresta* o *Phoenix* fueron la excusa perfecta para que muchos nos iniciáramos en el mundo de los videojuegos, unos a golpe de moneda y otros desde los 48 Ks del Spectrum. Las producciones de Konami para máquinas de 16 bits., con el gran *Axelay* a la cabeza, terminarían de dar el empujón definitivo a una forma de hacer videojuegos que siempre ha contado con el beneplácito del gran público.

SNK ha respetado estos planteamientos en su versión CD, exceptuando los habituales parones en el juego que la carga de los enemigos de fin de nivel producían. Programas de éstas características, entre los que podemos encuadrar *Raiden Project* **(ÚLTIMA 2)** de PlayStation, demuestran la

Nombre original :	Ghost Pilots
Realización :	Cartucho, 1991 CD, 1995
País :	Japón
Compañía :	SNK
Programación :	Interno
Soporte :	CD ROM



En el apartado gráfico destaca el gran colorido de los escenarios, característica clásica en las producciones SNK.









Fortaleza enemiga. Nivel 4.

Desierto. Nivel 5.

versatilidad de unas máquinas capaces de manejar *sprites* con la misma velocidad y suavidad que polígonos, algo que SNK ha dejado claro en buen número de ocasiones.

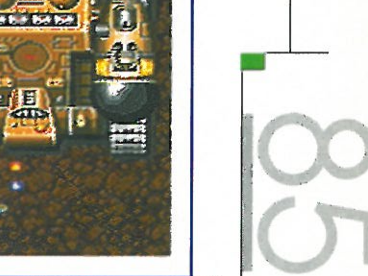
Maravillas como *Ridge Racer* o *Daytona* confirman el innegable interés de esta clase de programas entre los usuarios. Siempre es motivo de felicitación la aparición de 'nuevos' *arcades* puros y duros que mantengan la esencia de lo que un día fueron los videojuegos.

Un solo detalle que lamentar: la inclusión de continuaciones infinitas reduce la vida del programa a una tarde ociosa.



Enemigos fin de nivel

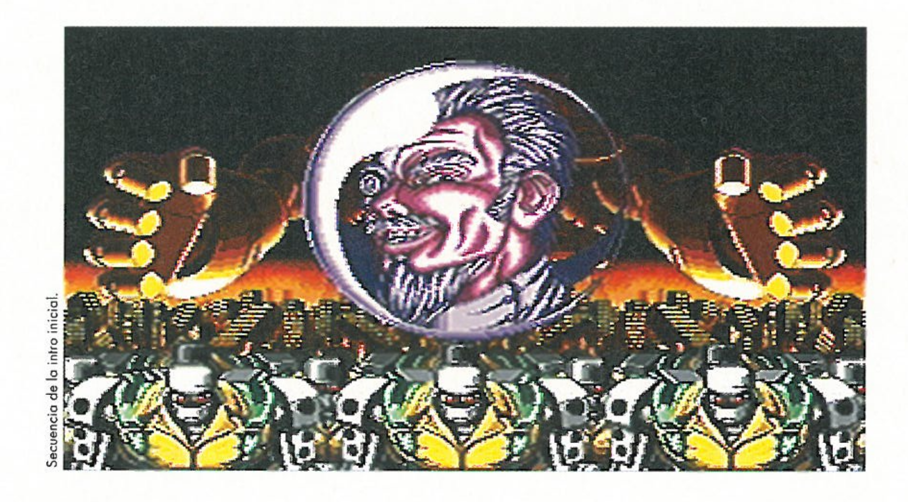




Robo Army

por Javier S. Fernández

Nombre original : Robo Army
Realización : Cartucho, 1991
CD, 1995
País : Japón
Compañía : SNK
Programación : Interno
Soporte : CD ROM


Secuencia de la intro inicial.


Buggy en Highway Collapsed.

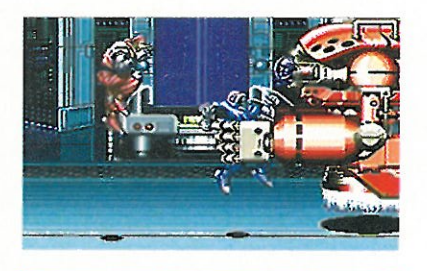


SNK se mantiene fiel a sus principios: sprites de gran tamaño y variedad de niveles.

Zapatero a tus zapatos. Este refrán resume la política adoptada por SNK. El baile de polígonos, texturas y demás ingenios en el que se ven inmersas buen número de compañías, no parece provocar en sus responsables el más mínimo signo de preocupación. Muy al contrario, SNK ha basado su respuesta en una profundización, aún mayor si cabe, en la realización de los juegos en los que son verdaderos maestros y que han propiciado el reconocimiento que Neo-Geo posee en la actualidad.

Robo Army, que cuenta ya con algún tiempo de vida, sigue la estela de los *View Point*, *Fatal Fury 3* o *Super Sidekicks* a la hora de dar el gran salto desde los mastodónticos cartuchos al nuevo y más lento sistema CD. Este juego ha sido uno de los buques insignia del sistema


Maxima en Swamp Buildings Sunk.



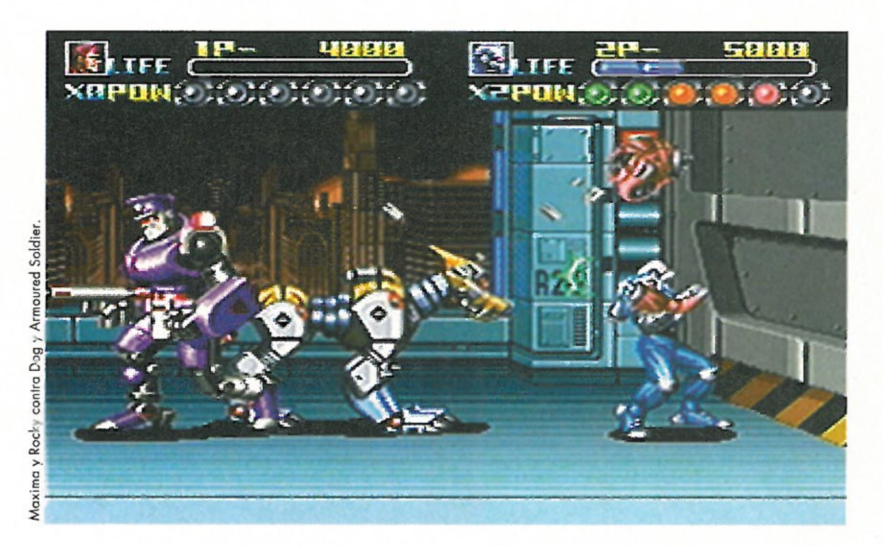
Dos jugadores y continuaciones infinitas. Demasiadas facilidades para un gran juego.



Downtown/inside a police office.



Rocky en Enemy's robot factory.



Maxima y Rocky contra Dog y Armoured Soldier.

Armas especiales





Robo Army cuenta con un buen puñado de armas especiales. Arriba, Mega destroyer y Mega smash, armamento de Maxima. Abajo, Atomic destroyer y Atomic bomb, correspondientes a Rocky.





Neo-Geo y responde por completo al estereotipo de SNK.

Robo Army presenta en sus 46 Megas un magnífico *beat'em up* en la línea de muchos otros juegos de la casa, como las sagas *Songoku* y *King of Monsters*, el futurista *Cyber Lip* o *Spin Master*, con los que comparte muchos de los rasgos característicos de las MVS de SNK: grandes dosis de colorido en escenarios y *sprites* y el considerable tamaño de los enemigos finales.

En el debe de *Robo Army* hay que anotar un pequeño gran detalle, por desgracia demasiado presente en buen número de producciones de SNK, que puede arruinar el magnífico resultado final del juego. La presencia de un número de continuaciones infinito, propicia que un jugador con un mínimo de pericia pueda acabar la aventura en poco más de dos horas; un tiempo escaso para el desembolso que supone la adquisición de un juego de estas características. Parece que en este apartado se pasa de un extremo a otro con poco criterio: ni tanto ni tan calvo, que se diría en el 'Foro'.

Robo Army es un programa más que recomendable para amantes de los *beat'em up* que cuenten con la fuerza de voluntad suficiente como para no caer en la fácil salida de las continuaciones infinitas. En caso contrario, mejor optar por otros programas.

ÚLTIMA



Illusion of Time



Nombre original : Illusion of Gaia
Realización : 1994
País : Japón
Compañía : Enix
Programación : Quintet
Soporte/Megas : Cartucho/16Mb

por J. Luis Sanz

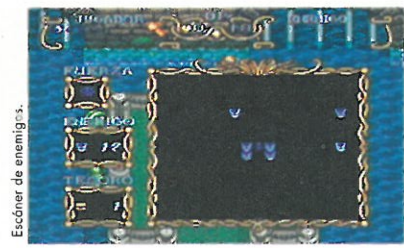
No podía ser de otra forma: la barrera del idioma ha sido derribada tres años después del lanzamiento oficial de la Súper Nintendo. Mientras, por el camino, se han quedado algunos clásicos inolvidables como *Zelda*, que vieron todo tipo de traducciones posibles, excepto la del castellano. Ha sido un precio demasiado alto el que han tenido que pagar los muchos usuarios de Súper Nintendo durante este tiempo.

La aventura, que no el *rol*, es un género especialmente querido por el gran público, debido sobre todo a la sencillez de planteamientos que ofrece y la complejidad de su desarrollo, normalmente ligado a una premisa fundamental: recoger objetos para dejarlos en otro lugar y superar el obstáculo.

Estas reglas, que se cumplen al cien por cien en el programa que nos ocupa, no coinciden



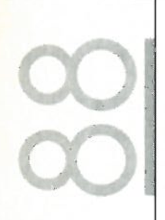
Mapa del mundo.



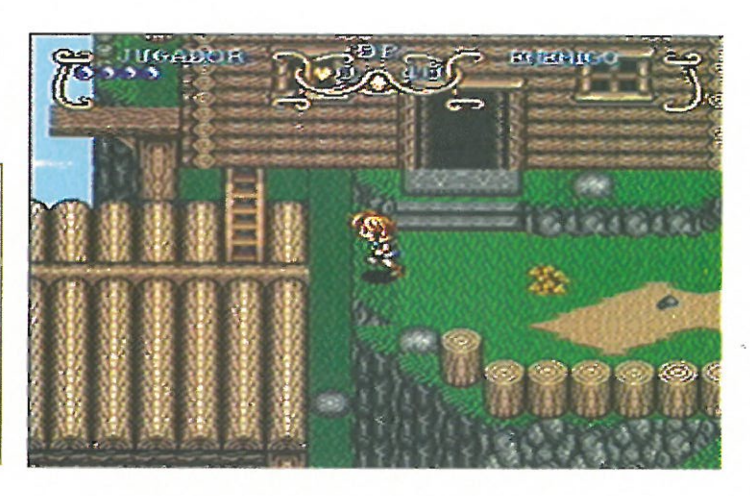
Escáner de enemigos.



El pack que contiene Illusion of Time ha aumentado de tamaño para albergar en su interior un lujoso libro de pistas de 74 páginas. Además, su precio final no se ha disparado excesivamente.



El salto a distancia es una muestra de los pequeños detalles a los que debemos atender para llegar a lugares más o menos alejados. En este caso, alcanzaremos la cueva donde se esconde la primera estatua Inca. Para volver, el método es el mismo.





En las mazmorras.



En las mazmorras subterráneas.

exactamente con la complicada y conflictiva palabra que suelen utilizar el resto de medios para definir lo que es una simple aventura. Que si *rol*, que si *RPG*, todos creen que acuñando nuevos términos pueden ocultar su ignorancia. Tanto *Illusion of Time*, como *Secret of Mana*, la saga *Final Fantasy* o *Legend of Zelda*, son aventuras puras y duras en la tradición más arraigada de las grandes producciones para ordenadores domésticos. Además, el supuesto rol que adquirimos en el transcurso del juego no es elección del usuario: no podemos ser proscritos a voluntad, nuestro papel debe ajustarse a unas determinadas normas que no pueden ser violadas.

LucasArts, otrora LucasFilms, y sus



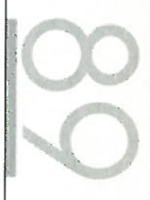
Huyendo con la princesa.



La traducción de futuros lanzamientos depende en gran medida del volumen de ventas que Illusion of Time obtenga. Las previsiones son halagüeñas.

The Labirynth, *Maniac Mansion*, *The Secret of Monkey Island*, *Indiana Jones and the last Crusade* y *The Fate of Atlantis*, son buenos ejemplos de este género. Los más recientes *Sam&Max*, *The Day of the Tentacle* o las interminables sagas de Sierra, *Space Quest*, *King Quest* o *Police Quest*, son hermanos gemelos que, con otro pelaje, ofrecen un espectáculo mucho más serio (entre otras cosas, por la mayor capacidad de los sistemas en los que corren).

Pero hay referencias todavía más lejanas de este género en los albores de la informática, cuando los programadores trabajaban en sus casas con unos simples sistemas de 48k. MikroGen y sus *Everyone's a Wally*, *Pijamarama*, *Herbert's Dummy Run* o *Tree Weeks in*



Paradise ya implantaron en los usuarios la afición de jugar con aventuras más o menos complejas.

En todos estos ejemplos se cumplen las premisas fundamentales que impulsan a *Illusion of Time*: objetos que han de ser colocados en determinados lugares y que nos recompensan con el acceso a escenarios más avanzados. Es una simple técnica que muchos quieren dificultar con datos y palabras que no tienen mayor sentido. Aventura es la palabra, el resto es osadía mal entendida y profundo desconocimiento.

Sentadas las bases de la primera polémica, llega otra aún más tradicional y no por ello menos dañina, que siempre se produce cuando un juego de este tipo intenta sobresalir sobre el resto de productos. *Illusion of Time* no es ni mejor ni peor que otros, simplemente, es el único que existe en español y servirá para conocer la aceptación de un género que hasta hoy no ha tenido muchas oportunidades. Si llega al gran público, es posible que todas las futuras producciones sean traducidas.

Por eso, el esfuerzo de Nintendo debe ser reconocido en su justa medida, aunque merezca algunos tintes de reproche por la tardanza. Doble reconocimiento si se tiene en cuenta el tamaño de la caja, con las medidas de los juegos de PC, y que el programa incluye un libro de pistas para actuar con más fundamento.

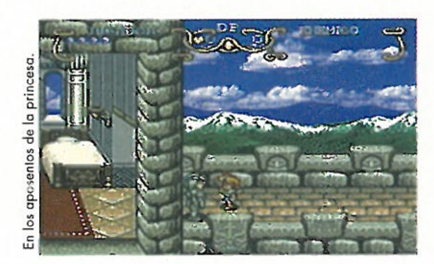
El libro denota interés y ganas de ofrecer un producto diferente. Sin



El Psycho Dash es un poder especial que nuestro protagonista puede utilizar en momentos particularmente delicados.



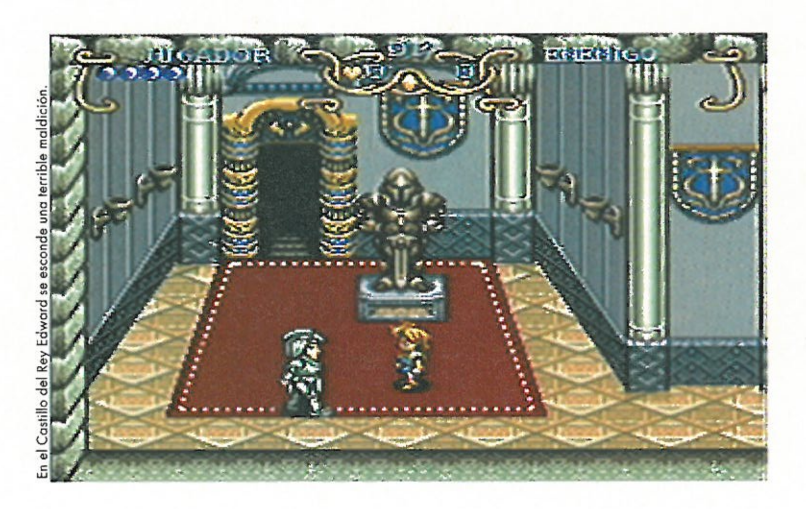
El pueblo Itory no es visible.



En los aposentos de la princesa.



Niñas jugando al escondite inglés.



En el Castillo del Rey Edward se esconde una terrible maldición.





En este tipo de juegos es parte fundamental la pila backup para guardar la partida. Sólo podremos hacerlo en lugares donde se abren determinadas puertas (arriba). Abajo, la pantalla donde se graba la partida y podemos cambiar de personaje.



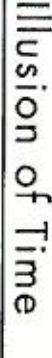
embargo, quizá resulte ser un arma de doble filo, ya que el jugador puede desencantarse ante la posibilidad de ver los escenarios sin necesidad de llegar hasta ellos. Por supuesto que también puede producirse la reacción contraria: el rechazo del usuario, provocado por las ansias de superar pantallas que genera el conocer de antemano lo que le espera. De todos modos, esta segunda reacción es menos legítima.

Es difícil explicar la esencia de un juego que sólo se diferencia del resto de producciones en el envoltorio de los gráficos, sonidos y argumento. Con más o menos megas, es un programa muy divertido por la propia lógica del género al que pertenece (recordémoslo otra vez: aventura). Su precio, a pesar de la caja, no es superior al de otros peor presentados y resulta una opción muy interesante, tanto si el comprador es un experto, como si es la primera aventura que juega. En cualquiera de los casos, *Illusion of Time* es un cartucho agradecido y que tiene una virtud añadida en su larga duración.

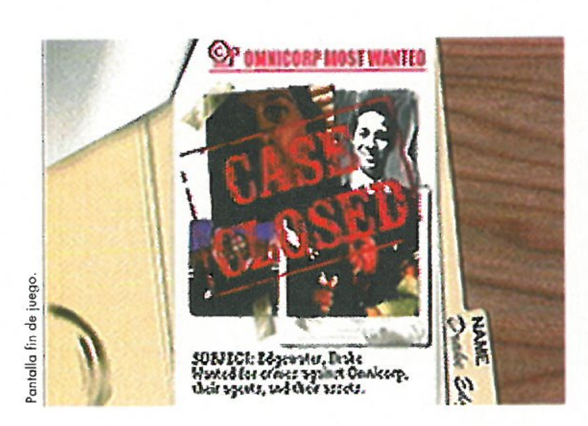
Hay que felicitar a Nintendo (más vale tarde que nunca), por que a la tercera nos dejó jugar con algo traducido, después de *Legend of Zelda* y *Secret of Mana*, aunque ya existiesen trabajos en español de otras compañías como el *Jurassic Park* de Arcadia.

Si Nintendo rompe por fin la barrera idiomática que amenaza alguno de sus lanzamientos, se abrirá una vía importante para la llegada de clásicos no disfrutados en nuestro país. Así sea.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
78







Pantalla fin de juego.



Secuencia de la intro inicial.

Quarantine

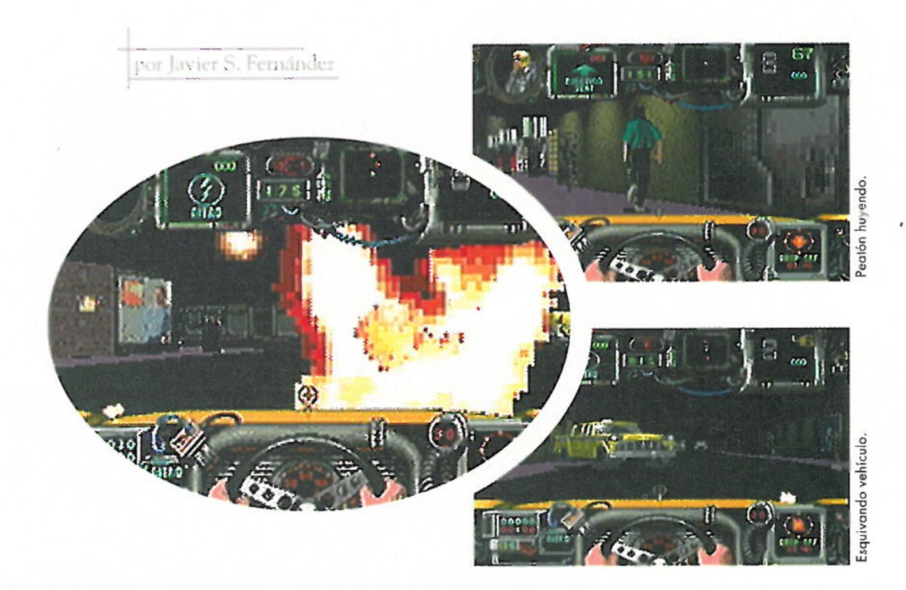
Nombre original : Quarantine
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Game Tek
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

por Javier S. Fernández

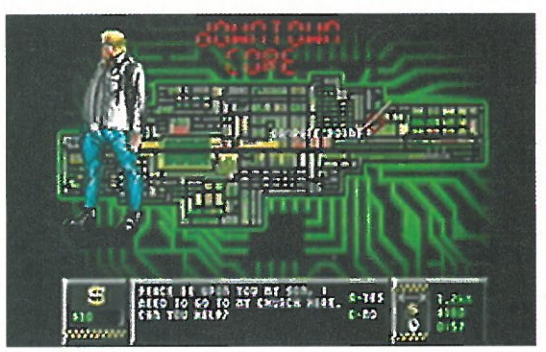
La sombra de *Doom* vuelve a planear sobre el universo de los 32 bits. Quarantine se une a títulos como *Kileak The Blood*, *Deadalus* o *Alien vs Predator*, nacidos al amparo del éxito obtenido por el clásico de **John Carmak** y **John Romero**.

GameTek aborda las máquinas de última generación con la conversión de un programa aparecido hace meses para PC, sistema en el que cuenta con una larga trayectoria como distribuidor de software. Sin embargo, en la realización de juegos, su experiencia se limita a una serie de producciones para Súper Nintendo, prácticamente desconocidas en nuestro país. *Jeopardy*, *Brutal –Paws of Fury–*, *The Humans* y el magnífico *Pinball Dreams*, son algunos de sus títulos más relevantes.

En esta ocasión, y rompiendo con la tónica habitual, GameTek ha modificado lo suficiente el desarrollo del programa como para concederle un toque personal. El sistema de


Peatón huyendo.

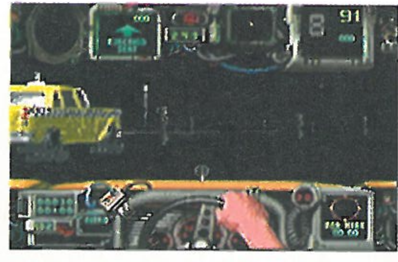
Esquivando vehículo.



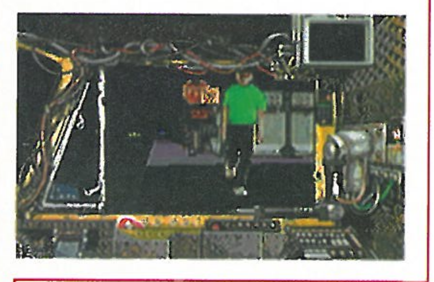
El mapa se torna imprescindible a la hora de conocer la situación exacta de nuestro vehículo dentro de los laberínticos mapeados.

Cuatro vistas









Resulta original e interesante la posibilidad de vivir la acción desde cuatro puntos de vista diferentes.

juego, idéntico al empleado en *Doom*, sustituye los laberínticos conductos por carreteras y calles, los demonios por transeuntes y vehículos varios, e incorpora la indispensable variedad de armas. La posibilidad de vivir la acción desde cuatro puntos de vista diferentes (ventana trasera, laterales y la luneta delantera), demuestra el talante diferenciador de los programadores.

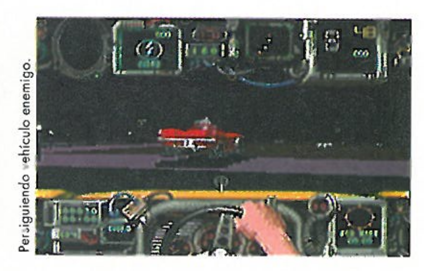
Aunque la primera impresión no resulta demasiado alentadora, debido a lo desangelado de los escenarios iniciales, un conocimiento más profundo del juego modifica esta opinión. *Quarantine* es un *arcade* puro y duro que necesita de cierta insistencia para su aceptación.

Gráficamente está bien resuelto, con deprimentes escenarios futuristas, aunque se echa en falta más variedad en el diseño de fondos y enemigos. La continuidad de la acción queda asegurada por un correcto y suave *zoom*. Un detalle muy importante es la total libertad de movimientos para desplazarnos por el mapeado, algo fundamental en programas de estas características.

Sin ofrecer nada nuevo, GameTek ha sabido dotar a una idea muy explotada en los nuevos formatos de personalidad propia, aunque se podría pedir más.



No nos cansaremos nunca de resaltar 'detalles' tan importantes como la traducción a nuestro idioma de diálogos y comentarios.



Persiguiendo vehículo enemigo.



La ambientación conseguida resulta correcta.

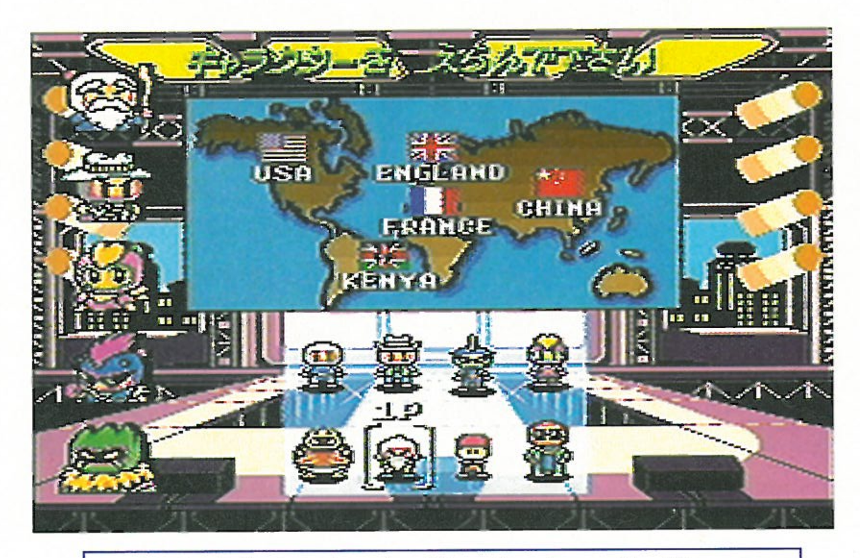
Aspecto de nuestro vehículo.

ÚLTIMA

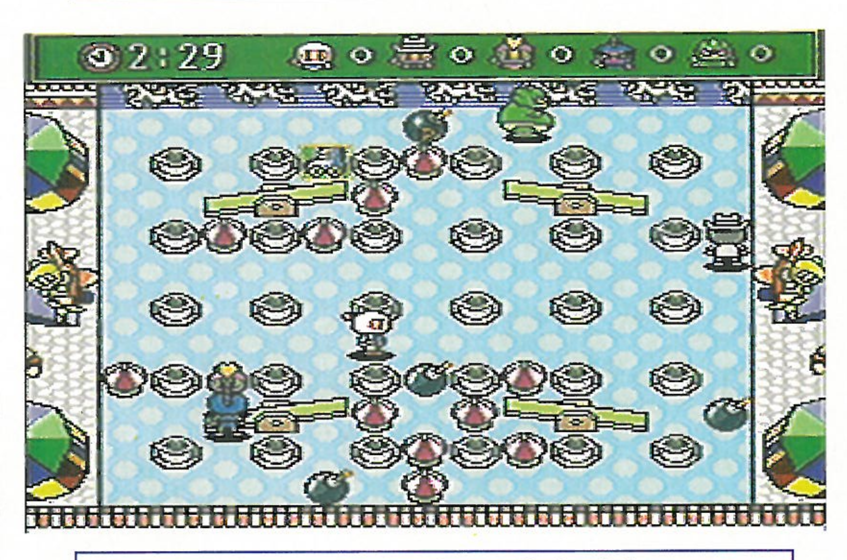


Super Bomberman 3

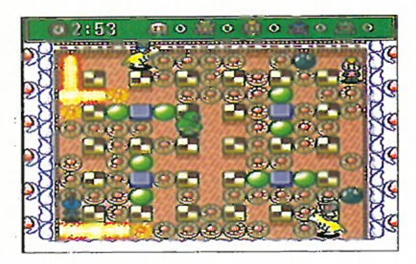
por J. Luis Sanz



La elección de los jugadores ha sido mejorada considerablemente en esta tercera entrega. Cada uno responde a una nacionalidad.



Los trampolines nos permiten hacer todo tipo de juegos para manejar bombas y propulsarlas hacia nuestros enemigos.



Nombre original	Super Bomberman 3
Realización	1995
País	EE.UU.
Compañía	Hudson Soft
Programación	Interno
Soporte/Megas	Cartucho/12 Mb

La saga *Bomberman, Dynablaster* para los más expertos, ha llegado a su madurez en Súper Nintendo, la consola en la que más ocasiones se ha prodigado. Con esta versión se cierra el círculo de posibilidades e innovaciones del gran clásico de la jugabilidad y diversión.

Bomberman 3 es el heredero directo de *Mega Bomberman*, donde ya pudimos contemplar los logros de un magnífico programa, que incluía las lógicas innovaciones de sus dos anteriores entregas.

Para esta ocasión Hudson nos ha regalado la compañía de varios amigos de la fauna silvestre, que deberán ser conducidos entre las bombas. Eso y un adorno gráfico mayor en los menús de elección.

Como ha venido siendo habitual, técnicamente el programa no necesita excesivas luces y adornos

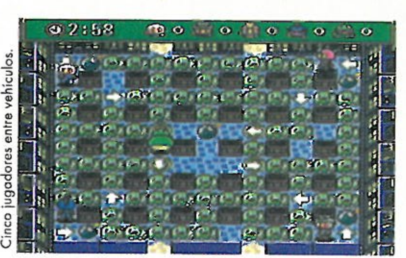


Gráficamente, este Bomberman ha mejorado en los menús de elección. En su totalidad, es el homólogo para SNES del Mega Bomberman.

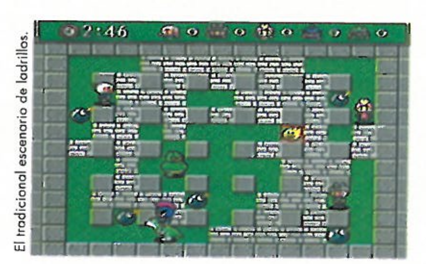


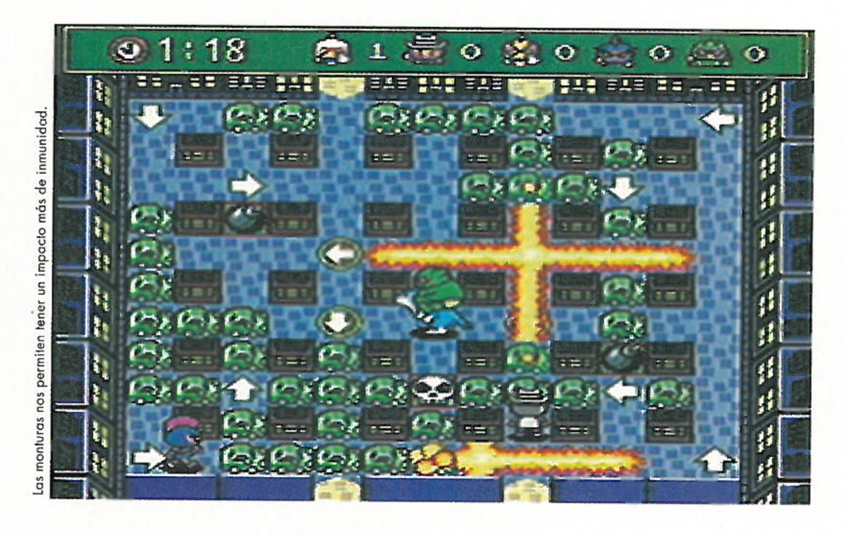
Algunos escenarios


Story mode.


Cinco jugadores entre vehículos.


Dentro del agua nos movemos peor.


El tradicional escenario de ladrillos.


Las monturas nos permiten tener un impacto más de inmunidad.

para convencer de su atractivo. Igualmente, los gráficos no resultan especialmente complicados.

Como sucede con el resto de la saga, lo más destacado de esta entrega es el modo competición entre cinco jugadores con el multitap. Un recurso ya utilizado en *Gauntlet*, la vieja gloria de Atari, cuando los cuatro guerreros protagonistas se lanzaban a la caza y captura de las pociones en un laberinto infestado de fantasmas. En este caso se han sustituido las pociones por ventajas que el jugador debe recoger, ya sea por pericia propia o por torpeza del adversario. Las bombas, en realidad, sólo son una excusa para impacientar al jugador y machacar sin piedad al contrario.

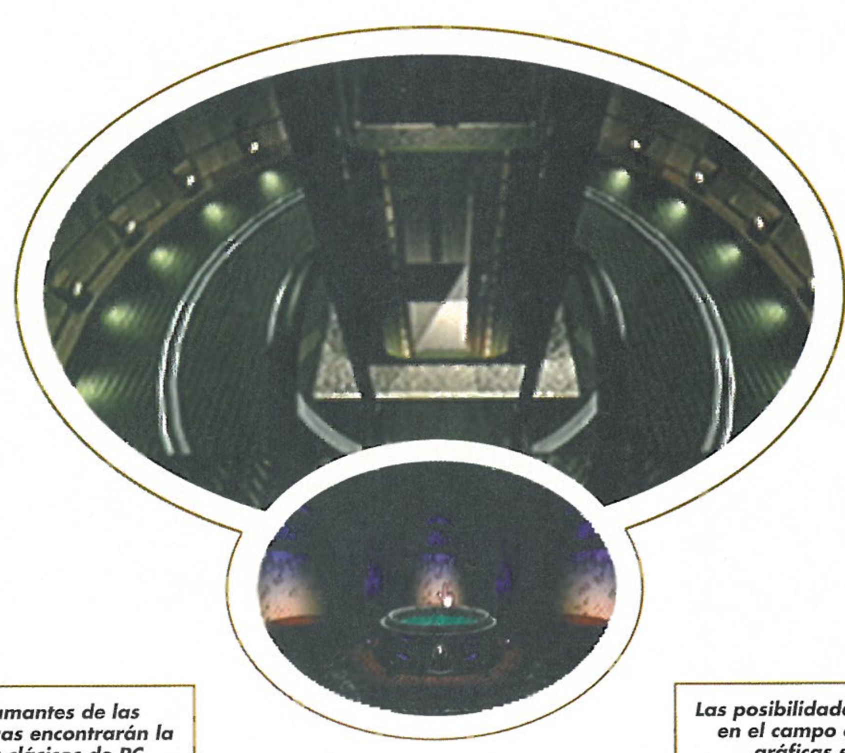
El modo *Story*, presente desde la primera versión del juego, sólo aporta un argumento insulso a una lucha que resulta aburrida y repetitiva.

Muchos valorarán la ingente cantidad de horas que se pueden invertir con este programa cuando cinco amigos se la juegan. Los más novatos tan sólo verán un argumento que les resultará casi incomprensible. Unos y otros, sin embargo, disfrutarán si eligen esta opción de compra.

Super Bomberman 3 pertenece a ese glorioso y selecto grupo de juegos que aportan diversión a sus seguidores. Que se lo pregunten a *Sensible Soccer*.

ÚLTIMA PUNTUACIÓN TOTAL
72

Myst



En Myst los amantes de las aventuras gráficas encontrarán la esencia de los clásicos de PC.

Las posibilidades que el CD ofrece en el campo de las aventuras gráficas son enormes.

por Javier S. Fernández

Después de su paso por las pantallas de Macintosh y PC de la mano de SoftBank y su posterior conversión para Saturn y PlayStation, SunSoft ha confiado la adaptación de la aventura original de SoftBank para la máquina de **Trip Hawkins** a la compañía Micro Cabin Corp, en cuyo haber encontramos producciones de características muy determinadas, con un marcado corte estratégico. Un buen ejemplo es *Powerskingdom* (**ÚLTIMA 3**), una extraña aventura camuflada de *RPG*.

Myst es un juego muy especial. Si bien se aprecian lógicos paralelismos con el clásico *7th Guest* de Virgin (punto de referencia obligado), presenta sensibles diferencias en cuanto al desarrollo del juego. Quizás la más significativa sea el acceso instantáneo de una pantalla a otra. Esta opción elegida por Micro Cabin Corp muestra los distintos escenarios como si fueran postales, sin ningún tipo de acción y evitando el scroll o el zoom que aparecen en otros juegos de similares características, como el ya mencionado *7th Guest*, el *Team Innocent* (**ÚLTIMA 3**) de Hudson para PC-FX, o la primera aventura

Nombre original :	Myst
Realización :	1995
País :	EE.UU.
Compañía :	SunSoft
Programación :	Micro Cabin Corp
Soporte :	CD ROM



Lanzadera espacial.

Al igual que ocurría en las versiones PlayStation y Saturn, la calidad gráfica del programa resulta impecable. Igualmente llama la atención el excepcional realismo alcanzado en todos los efectos sonoros.



Libro de Myst.

de Sega para Saturn, *Rampo* (**ÚLTIMA 4**).

Esta falta de acción determina que *Myst* esté destinado a un tipo de público muy particular, admirador del Santo Job y amante de enigmas. El trasiego por los parajes de la excesivamente tranquila isla de Myst puede acabar con la paciencia de los más nerviosos.

A pesar de todo, *Myst* engancha. La notable calidad gráfica exhibida en anteriores entregas ha sido mantenida, así como la magia que desprenden todos sus decorados. Los efectos sonoros, perfectamente conseguidos, complementan una excelente ambientación.

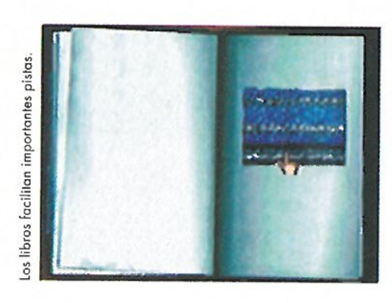
Poco se puede añadir de esta nueva adaptación a lo ya expuesto en el comentario realizado de la

Isla de Myst









Los libros facilitan importantes pistas.

versión correspondiente a Playstation (**ÚLTIMA 2**).

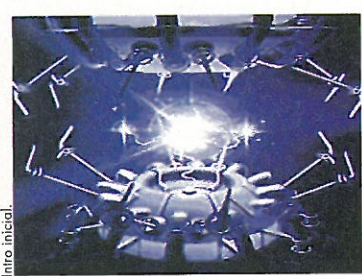
El mayor logro de *Myst* es demostrar, una vez más, las enormes posibilidades que el CD ofrece en el campo de las aventuras gráficas. La traducción al inglés acercará el juego a un público más numeroso, y permitirá que abandonen sus clases de japonés aquellos infelices que se atrevieron a disfrutar del programa en sus anteriores versiones.





Bloodshot




Intro inicial.

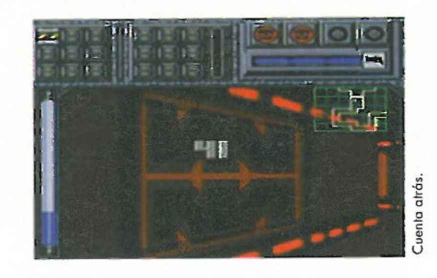

Intro inicial.

Pese a las lógicas limitaciones que presentan los escasos 16 bits de Mega Drive, Domark ha sabido recrear con talento todos los aspectos importantes del programa. BloodShot es un digno vástago de Doom para la máquina de Sega.

Lo hemos comentado en otras ocasiones y las leyes del mercado lo han confirmado: las viejas consolas, amparadas en tecnología de principios de la década, no pueden competir con las nuevas máquinas, cuyos procesadores realizan importantes transferencias de información en muy poco tiempo.

Bloodshot es semejante a *Wolfstein 3D*, en él se pueden reconocer numerosos detalles de calidad que son equiparables, salvando las distancias, al original. Así, los usuarios que se decidan a comprar este juego (y que hayan podido disfrutar anteriormente con *Zero Tolerance*), no se sorprenderán de ver entornos muy sencillos, relativamente pixelados, pero con la suavidad justa para mantener nítidas las premisas de juego y desarrollo.

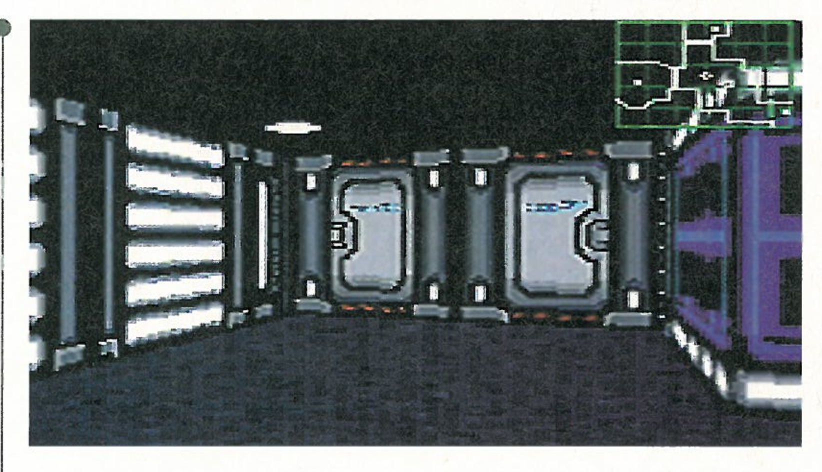
No hay más leña que la que arde: o el cartucho divierte, aunque el usuario deba poner toda su imaginación en el esfuerzo, o sus días están contados. Sin embargo, a pesar de las cualidades del programa, resulta complicado obviar logros muy superiores para otros formatos. Es difícil valorar en su justa medida el juego cuando se ha tenido la oportunidad de contemplar un *Dark Forces* o cualquier réplica de *Doom* para PC.


Cuenta atrás.

por J. Luis Sanz

Nombre original : Bloodshot
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Domark
Programación : Interno
Soporte/Megas : Cartucho/16 Mb.

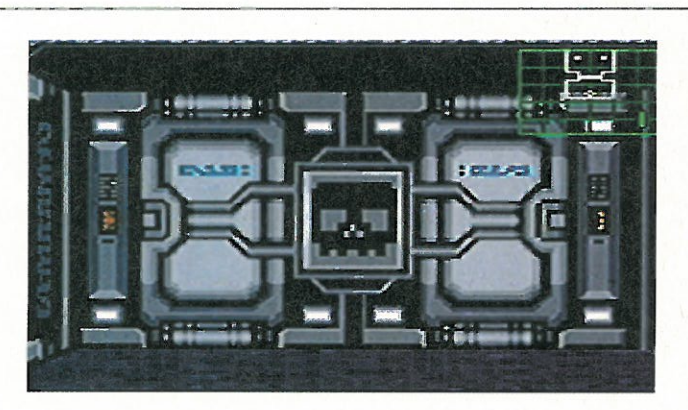

Panel de control.



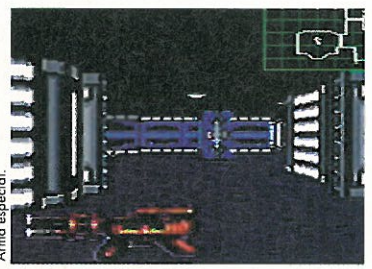
Para lograr unos resultados interesantes, los programadores han tenido que suprimir y adaptar algunos aspectos, como reducir el tamaño de la parte de la pantalla dedicada al juego a través de amplios marcadores.

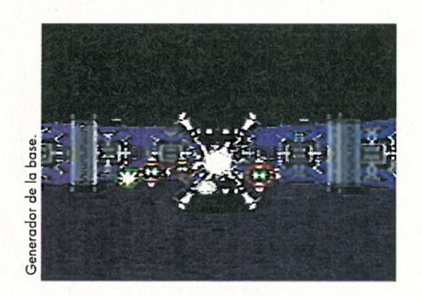


Los gráficos, correctos, mantienen el buen nivel de calidad general del programa. Sin embargo, la variedad de los escenarios y personajes enemigos no es todo lo amplia que cabría desear.




Primer plano robot enemigo.


Arma especial.


Generador de la base.

Bloodshot debe ser entendido como un esfuerzo que sólo quién conoce las limitaciones del soporte puede juzgar justamente. Técnicamente es correcto, los gráficos son suficientes y la amplitud de la zona de juego se ve reducida con marcadores de mil tipos. Lejos de ser criticable, merece ser alabado.

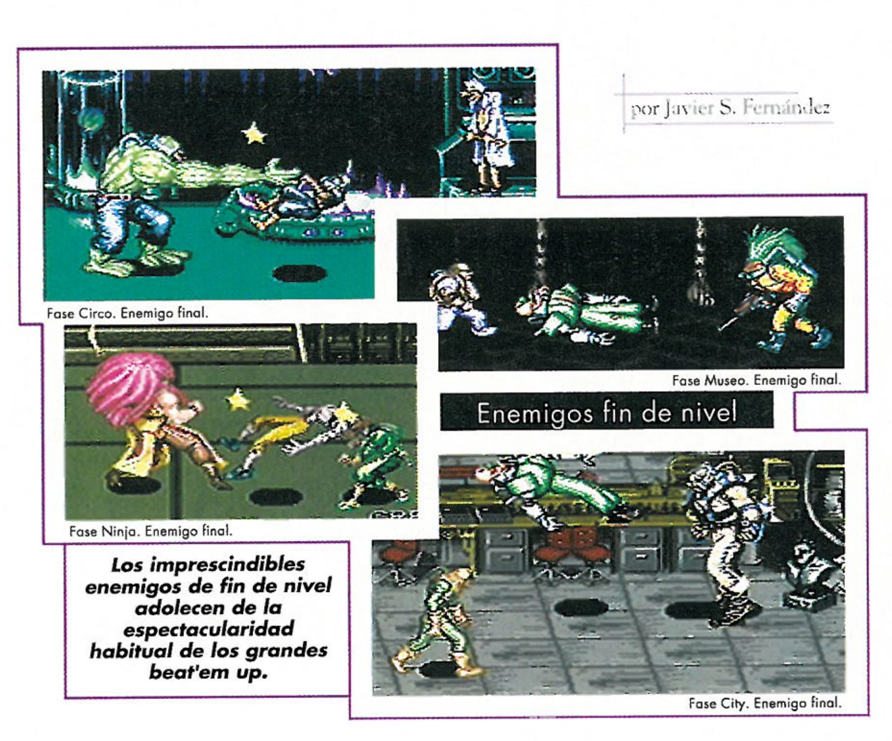
No es perfecto, pero hará las delicias de todos los usuarios que reclaman para sus consolas de 16 bits un arcade de este estilo. No hallarán tanta sangre ni tantas armas como en otros sistemas; sencillamente, y no es poco, se divertirán.

ÚLTIMA





Captain Commando


Fase Circo. Enemigo final.
Fase Museo. Enemigo final.
Fase Ninja. Enemigo final.
Fase City. Enemigo final.

Enemigos fin de nivel

Los imprescindibles enemigos de fin de nivel adolecen de la espectacularidad habitual de los grandes beat'em up.

por Javier S. Fernández

Nombre original : Captain Commando
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Capcom
Programación : Interno
Soporte : 16 Megas

Captain Commando está abocado a convertirse en uno más de la larga lista de títulos que se pierden en el anonimato de lo corriente, en el tumulto de clónicos escasamente innovadores, cuyos títulos resulta complicado diferenciar. Sin embargo, paradójicamente, *Captain Commando* es un buen juego que cumple con creces las premisas buscadas por Capcom.

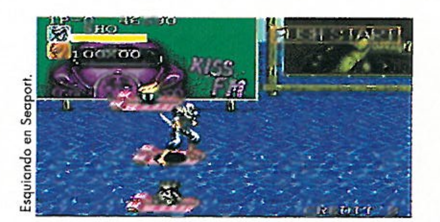
A estas alturas no vamos a poner en duda la capacidad más que demostrada por esta compañía. Capcom ha mostrado en sobradas ocasiones su tremenda versatilidad a la hora de realizar programas con desarrollos de lo más variado, siempre con el común denominador de la calidad. De sus entrañas han surgido buen número de clásicos para las máquinas de 16 bits como las sagas *Street Fighter* y *Final Fight*, *Mega Man X* o el plataformas *Aladdin*, amén de otro puñado de programas como *King of Dragons*, *Mickey's Magical Quest*, *Super Ghouls'n'Ghost* o *X Men*, que le han proporcionado un merecido reconocimiento dentro del sector.


Secuencia de la intro.

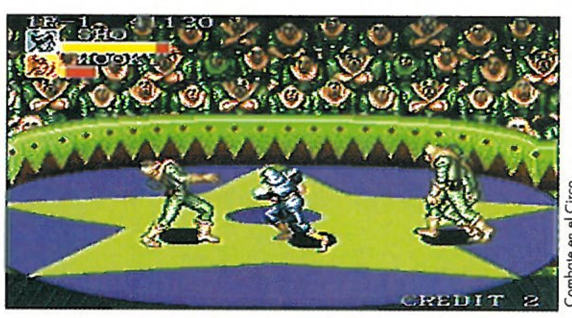


Enemigos del nivel Aquarius.

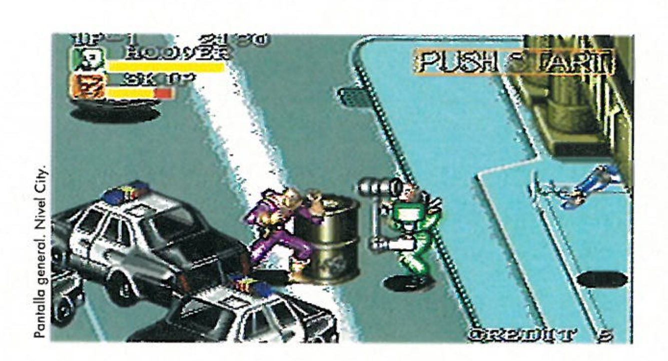

Nivel Ninja House.


Esquiando en Seaport.

Entre los aspectos más destacados del juego se encuentra la amplia variedad gráfica que presentan los distintos niveles.



Combate en el Circo.



Pantalla general. Nivel City.



Lucha en una de las salas del Museo.

Desde la aparición de aquel primer *Kung-Fu Master* de Data East, en 1985, la proliferación de *beat'em up* ha sido incesante. En este género Capcom se ha decantado como un especialista, con títulos entre los que se encuentra la saga *Final Fight* que, junto a *Golden Axe* de Sega, marcaron el cénit de un género tan prolífico como escasamente original.

Captain Commando no ofrece nada nuevo, si bien gráficamente mantiene la calidad habitual en las producciones de la compañía.

Recomendable para los incondicionales del género, es un programa que se nos antoja como una respuesta mediocre a la competencia desatada con la llegada las nuevas tecnologías. Al igual que ensalzamos las ideas que proponen un futuro interesante para las 16 bits, se debe resaltar que producciones como esta muestran la escasez de propuestas originales que proporcionen una nueva perspectiva a los usuarios. Capcom, por su trayectoria, puede y debe presentar programas más acordes a las nuevas exigencias del público.



Personajes protagonistas.

ÚLTIMA





Tarifas de Publicidad

Contactar con...

Usue Aburto — **Jefe de Publicidad**
Felipe Morano

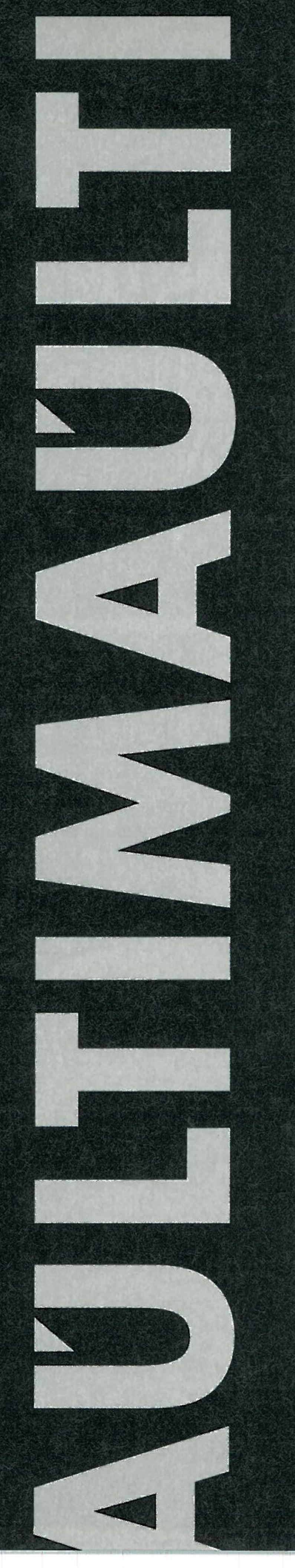
C/ Torres Quevedo, 1
Parque Tecnológico de Madrid (PTM)
28760 Tres Cantos (Madrid)

Tel: (91) 803 21 42

Tarifas

Página	500.000 pts.
Media Página	325.000 pts.
Columna	175.000 pts.
Cuarto de Página	175.000 pts.
Módulo	25.000 pts.





"Los centros SEGA serán de calidad porque los productos de calidad son SEGA"

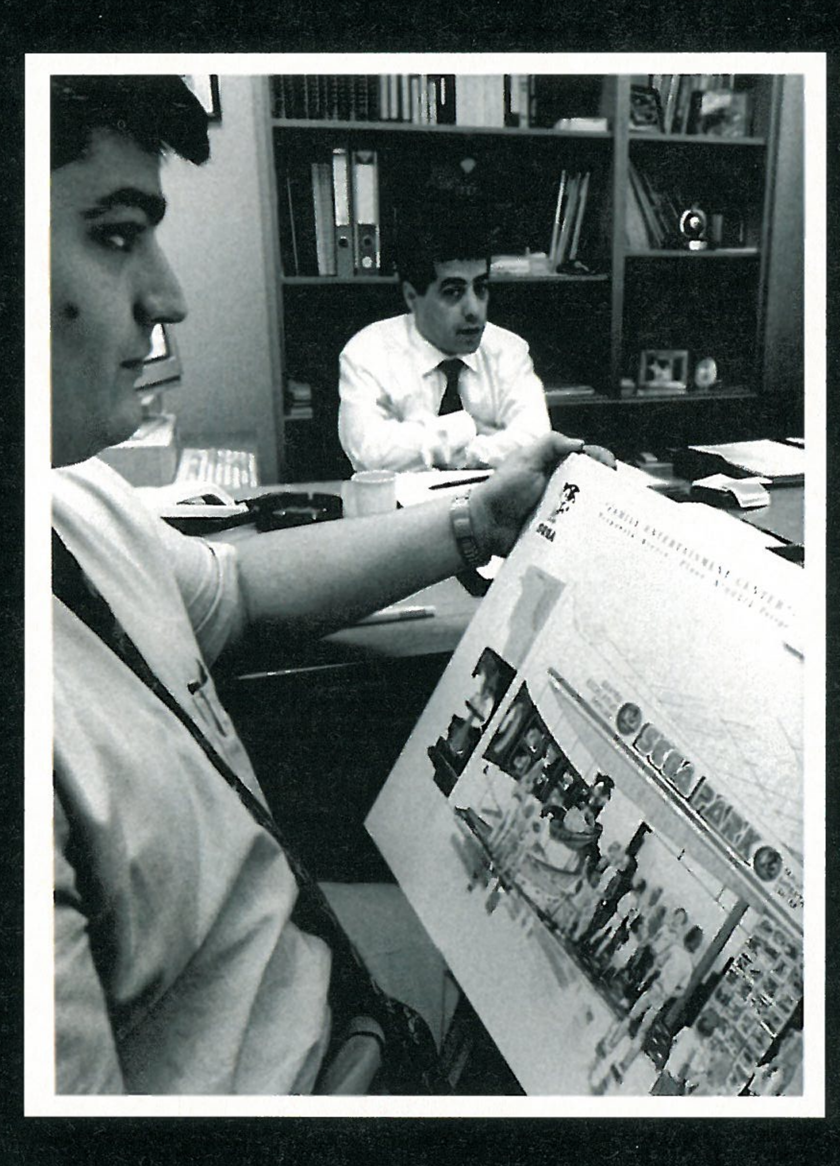
por J. Luis Sanz

La división que sustenta el poder de Sega en el mundo y por la que existe la compañía nos descubre sus planes de futuro. Decir recreativas es decir Sega Amusements; los tres nombres que rigen su andadura en nuestro país son **Mario Cotza**, **George P. Taylor** y **Ángel G. Gallego**: tres hombres y un destino.

– ¿Cómo se crea Sega Amusements en España y a qué se ha debido el enorme retraso hasta su instalación definitiva en la sede de Sega Consumer?

– Mario: Hacer realidad esta idea nos ha costado años de lucha contra la burocracia. Sega Amusements se crea en España porque las máquinas de tipo A, recreativas, y las de tipo B, tragaperras, se rigen por el mismo reglamento, lo cual provoca que el control del Ministerio de Hacienda sea muy riguroso.

Se ha tenido que crear una nueva empresa, cuyo último accionista es Sega Japón. Sega Amusements trabaja de una manera distinta a Sega Consumer.



SEGA Amusements



Ángel G. Gallego (Delegado de ventas)

Mario Cotza (Managing Director)

George P. Taylor (Senior Operation Manager)

– ¿España es diferente?

– George: Sí, en realidad es difícil explicar que para poder colocar una máquina debemos homologarla antes ante la comisión nacional del juego. Aquí, por culpa de ese concepto oscuro que rodea a la palabra 'juego', los videojuegos padecen las mismas situaciones de control que las tragaperras. En Inglaterra sólo hay que llevar la máquina y ponerla.

– ¿Cuál es el territorio de actuación de Sega Amusements Spain?

– Mario: Para Sega, Europa está dividida en dos partes diferentes: una somos nosotros, Sega Amusements Spain, que controla desde los Pirineos y los Alpes hasta abajo, y cuando digo abajo es hasta Suráfrica, incluyendo Italia, Grecia y Portugal.

La otra parte, obviamente, es el norte, que se rige desde nuestra empresa nodriza en Londres.

– ¿Cuál es su estructura interna?

– Ángel: Existen dos divisiones, una es la de ventas y la otra es la de operaciones. La primera se encarga de vender a los distribuidores, AmuseTEC en este caso; trabajamos siempre con un único distribuidor oficial.

El departamento de operaciones, regido por George, es el que se encarga de los centros de entretenimiento familiar tenemos previstos abrir en muy poco tiempo.

– ¿Su irrupción en España tiene algo que ver con una política global de la

⇨

compañía para arropar el lanzamiento de su nueva consola?

– Ángel: La respuesta es clara y concisa: Consumer, es decir videoconsolas, es una cosa y Amusements otra distinta. La primera va destinada al público directamente, trata con él y le vende su producto, mientras nosotros sólo le informamos.

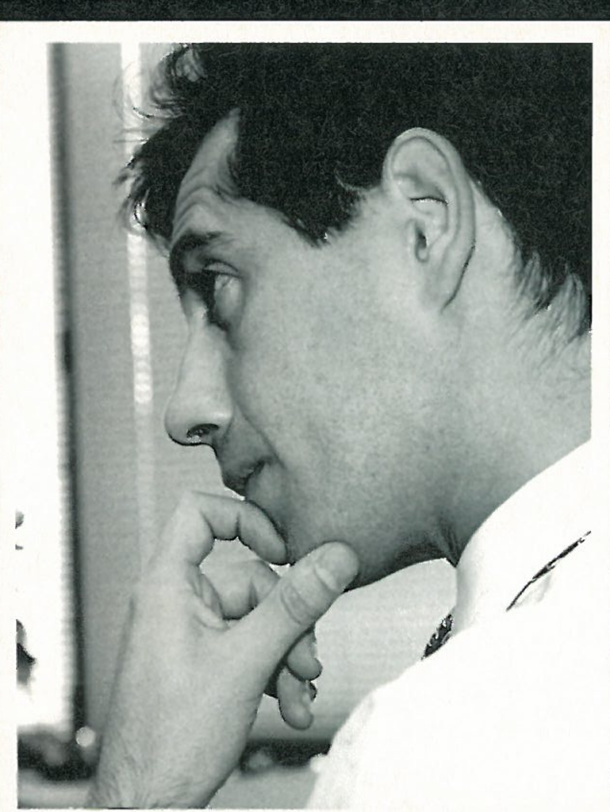
– Mario: Amusements, además, es el mundo profesional del videojuego. Saturn, el sistema que ahora lanza Consumer, es un producto tecnológicamente más atrasado que, por ejemplo, *Sega Rally*. Consumer y Amusements nunca podrán igualarse porque nosotros siempre estaremos muy por encima de ellos. Nosotros nos dirigimos a una gente que pasa el tiempo fuera de su casa. En el mundo profesional todo se reduce a la máquina, el tiempo y la ganancia. Por lo tanto, nuestros juegos están diseñados bajo estas premisas; mientras que en los juegos para sistemas domesticos, el tiempo es mayor.

– George: ¿por qué cree que existe Amusements? Es un enorme banco de pruebas aventajado, que es capaz de indicar a Consumer, suministrador de sistemas caseros, cuál es el camino del mercado y el gusto de los usuarios. Por muchas máquinas de *Sega Rally* que se puedan vender en el mundo, el mercado doméstico multiplicaría esa cifra por diez.

– Mario: Nuestro producto es profesional y te da una simulación real, tienes la explosiva sensación de la verdadera competición: tú contra mí. Ese sentimiento no existe en el ámbito doméstico por mucho *multitap* que le pongamos a la consola.

– Ángel: Por eso Sega trabaja en los dos campos, que son complementarios. El juego de casa está muy vinculado con edades más tempranas, desde los 15 ó 16 años hasta los 25 ó 30. Las máquinas profesionales son como los puzzles, desde los más pequeños hasta los mayores, todos pueden disfrutar indistintamente.

"Nuestros centros necesitan al menos un local de 400 m², sitio para que la gente pueda sentirse a gusto y haya un número respetable de máquinas"



ANGEL G. GALLEGO

– ¿Pueden explicarme cómo una idea se acaba convirtiendo en un *Sega Rally, Virtua Fighter* o *Daytona USA*?

– Mario: Los equipos de desarrollo de Sega trabajan por grupos, que tienen una completa independencia y desarrollan desde la idea original hasta los gráficos. Primero deben informar a sus jefes de departamento acerca de qué es lo que están haciendo y, luego, una vez que el proyecto ya está avanzado, se reunen para estudiar la conveniencia de continuar o no con él.

La independencia de estos grupos es total; algunas veces trabajan hasta 20 horas al día o duermen otras tantas sobre las mesas de la oficina. Son unos genios, sólo les interesa su idea y buscan continuamente detalles revolucionarios. Al final, de 300 ó 400 ideas, sólo quedan unos diez títulos que, en algunos casos, pueden ser terminados por equipos de desarrollo de otras empresas.

– ¿A estos grupos pertenecen los famosos AM2 y AM3?

– Mario: Sí. AM1, AM2, AM3 y AM4 tienen su propia estructura. Los grupos 1, 2 y 3 son desarrolladores de software y el 4 trabaja con el hardware, ya sea doméstico o de recreativas, también diseña el mueble, la

simulación para el juego programado.

– ¿Piensan que es posible encontrar en el mercado español muchos salones que vayan a invertir en unas máquinas que requieren un desembolso más que respetable?

– Angel: Esa es precisamente una de las finalidades que nos hemos propuesto al constituirnos como Sega Amusements Spain: cambiar la idea del mercado. Diferenciar entre lo que han sido los viejos billares y lo que son ahora los centros de entretenimiento familiar.

– ¿Y esos nuevos operadores estarán dispuestos a gastar sumas importantes de dinero?

– George: No, además se requiere profesionalidad. Es el mismo ejemplo de los restaurantes de 'bocatas' que están proliferando por todos los sitios: los más modestos imitarán a las grandes cadenas y eso hará que el sector lave su imagen. Desaparecerán aquellos que no son profesionales.

– Mario: Los salones van a cambiar para darle a la nueva generación un sitio limpio donde se puedan ver las caras los unos a los otros. Las salas pequeñas deben cambiar, tener un estilo para que la gente se sienta a gusto. Si tiene 50 máquinas de pie, debe quitar diez y poner unas mesitas para que sus clientes se sienten a charlar. Está comprobado que la gente quiere un sitio para pasar el tiempo y nosotros lo vamos a demostrar cuando abramos nuestros centros.

– ¿Entonces su aspiración es que los centros de entretenimiento se conviertan en una opción más de ocio, como puede ser el cine?

"Podemos afirmar que Sega Amusement abrirá un centro de entretenimiento familiar en Madrid y otro en Valencia muy pronto"

– George: Lo importante es la evolución de lo que ha sido hasta hoy el concepto, muchas veces ominoso, de los salones recreativos, de los billares. No es limitarse a seducir a los jóvenes, sino aspirar a un segmento mayor que comprenda desde los dos hasta los 92 años. Otro obstáculo importante que hay que derribar es esa reacción que se produce en la gente al entrar en un salón, una especie de miedo al ridículo. Hay que dar calidad, buen ambiente y servicio: cuidar al cliente con una persona uniformada, que él sabe que trabaja para Sega y que le va a decir para qué sirve cada mando en *Daytona*. No existe un sólo centro de Sega en todo el mundo que no tenga un punto de información donde te digan dónde están los baños, cómo se juega a esto o si hay máquinas de realidad virtual.

– ¿Sega produce sus máquinas mientras estas tienen demanda o hay una serie de plazos que se cumplen a rajatabla?

– Mario: Nuestra opinión es que la máquina tenga siempre un valor, nunca producimos la misma durante mucho tiempo. El récord lo tiene *Daytona*, ya que su producción se alargó diez meses ante las peticiones de todo el mundo.

– ¿A qué se refiere cuando habla de que las máquinas deben tener un valor?

– Mario: Si entra hoy en cualquier sala, seguro que encuentra máquinas de Sega de hace ocho años. *Out Run*, en la actualidad, sigue funcionando. Nosotros podríamos haber producido *Out Run* durante dos años, y hubiéramos vendido muchas, pero lo hicimos durante un espacio



George P. Taylor

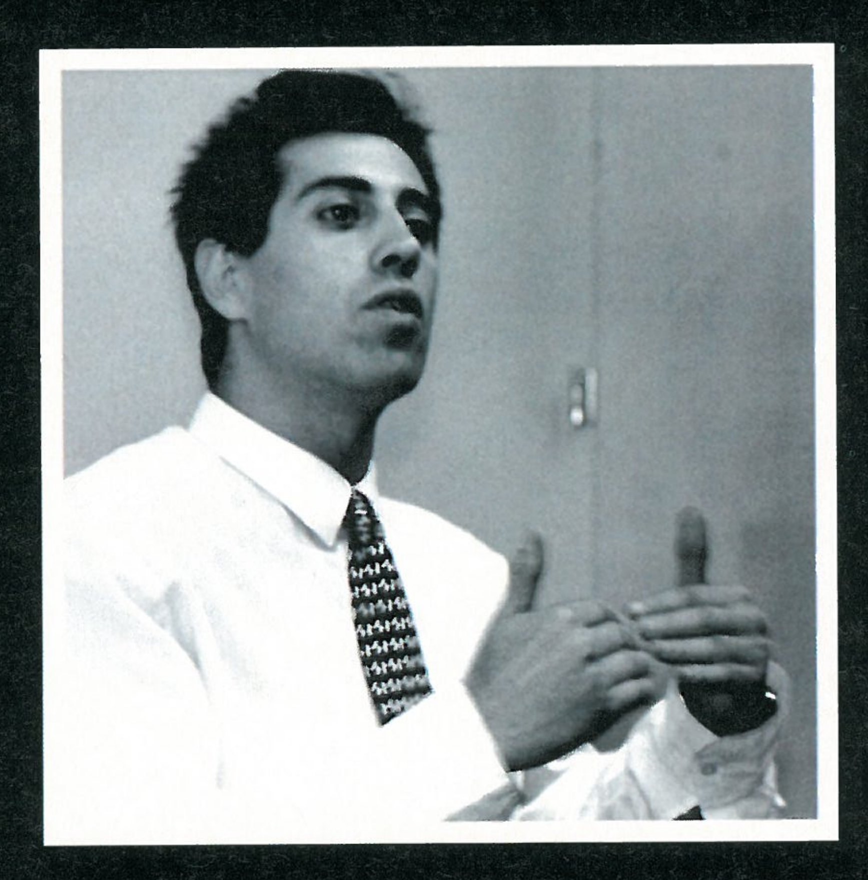


reducido para que, precisamente hoy, tuviera un valor.

– ¿Cuál fue la experiencia concreta que llevó a Sega a plantearse la conveniencia de abrir los centros de entretenimiento en España?

– Mario: Una de nuestras experiencias pilotos la realizamos en las pasadas Olimpiadas de Barcelona, en el recinto olímpico. Instalamos un centro de entretenimiento de 550 m^2 donde se pusieron todo tipo de máquinas, como el *R-360* y la versión giratoria de *Galaxy Force*. Creamos un ambiente muy reservado, especial, aplicando nuestra filosofía. El resultado fue espectacular, ya que todos los atletas confesaron haber jugado a todas las máquinas que había. Incluso tuvimos que contratar un guarda para que los controlara, ya que los deportistas más famosos enviaban a chiquillos a que les guardaran sitio en la cola. ¡Imagínese a **Carl Lewis** dejando a un chaval para que le guarde la vez y poder jugar a una máquina! **Zubero**, por ejemplo, jugaba antes de entrenar, a las seis de la mañana, abríamos el salón exclusivamente para él. Por primera vez muchos pudieron ver a los adultos divirtiéndose como niños con las máquinas recreativas. La discoteca, por el contrario, no tuvo éxito.

– George: Al final, lo que queda es que es fundamental dar buena imagen y un servicio de calidad. Que tu marca sea conocida por el servicio y la diversión, por eso los centros Sega serán fundamentales para la evolución del sector. La gente de a pie, que no está en este mundo, a lo mejor no comprende que Sega es tecnología y la vende a todo el mundo, no estamos



"Nuestro producto es simulación real, la explosiva sensación de la verdadera competición. Ese sentimiento no existe en el ámbito doméstico"

cerrados a nada. Sería bonito que el gremio se adaptase a un estilo, a un nuevo concepto y a una profesionalidad que ahora sólo existe en muy pocos lugares.

– ¿De esas experiencias que han comentado se extraerá el concepto que debe regir en los centros Sega?

– Mario: La gente debe elegir dónde quiere entrar y cuándo se quiere gastar el dinero. No puede haber un empleado agobiándole, hay que dejar al usuario que elija en cada momento, que decida libremente si quiere utilizar su dinero para jugar. No puede haber nadie alrededor preguntándole a cada momento qué es lo que desea, pero sí debe haber una persona que le ayude si lo solicita.

– ¿Se sabe dónde se van a abrir los primeros?

– George: Evidentemente, sólo se pueden montar en lugares donde haya un cierto número de servicios garantizados. Servicios en forma de accesos y movimiento comercial. Eso es importante, Sega cada vez que abre un centro de entretenimiento familiar crea una sala diferente, un ambiente acogedor pero con unas pautas corporativas que nos deben

distinguir. Tenemos que ser los impulsores, por experiencia y volumen, del obligado giro que el sector debe dar.

– ¿Afrontan este proyecto de forma independiente?

– George: No, Sega siempre busca lo que se denomina un *Joy-adventure*, un socio que esté realmente convencido de que su inversión no es sólo rentable, sino que, además, le va a dar una imagen que permita en un futuro ampliar miras e inversiones.

– ¿Cuál es el método para entrar en contacto con estas empresas?

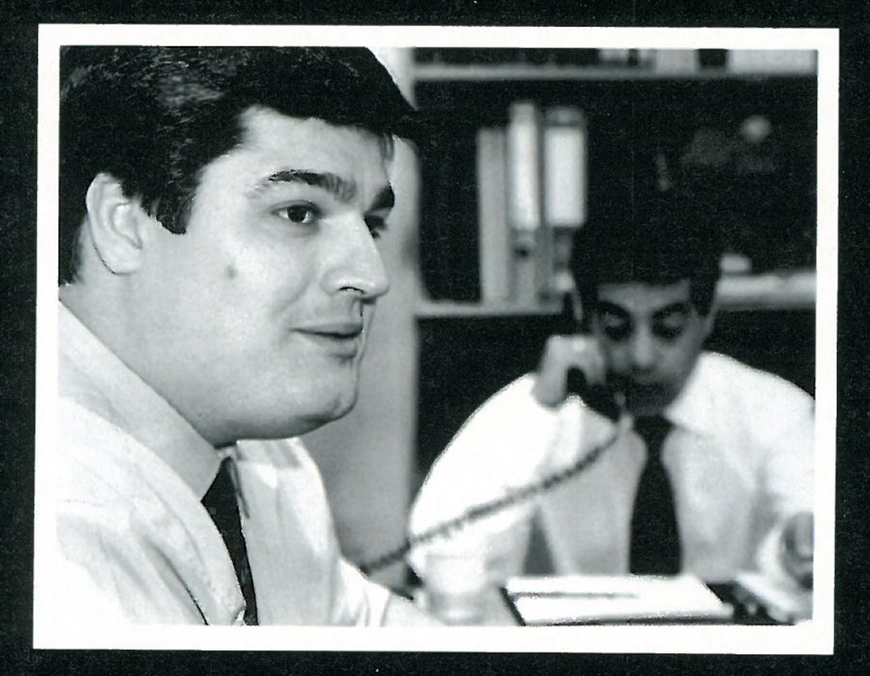
– George: Evidentemente, nuestra compañía no ha puesto ningún anuncio en el periódico, sino que ha buscado a las empresas punteras para abrir con ellas los primeros centros en España. No renunciaremos a ofrecer información para que todos aquellos que quieran asociarse con nosotros puedan hacerlo libremente.

Debe tener en cuenta que un centro de entretenimiento familiar de Sega necesita al menos un local con una superficie que no sea menor de 400 m², sitio suficiente para que la gente pueda sentirse a gusto y haya un número respetable de máquinas.



Mario Cotza

"Hacer realidad Sega Amusement ha costado algunos años de lucha contra la burocracia. Nuestro último accionista es Sega Japón"



– Vuelvo a insistir en mi pregunta, ¿saben ya dónde los van a instalar?

– George: Le puedo confirmar que vamos a abrir uno en Madrid y otro en Valencia. ¿Las fechas exactas?, todavía no las hemos cerrado, pero será pronto.

– ¿Tendrán los centros máquinas exclusivas?

– George: En nuestros centros se instalarán todo tipo de máquinas, desde los *Sega Rally* y *Daytona USA*, a las *Air Hockey*, o una que se llama *Speedshot*, que es como un futbolín, pero electrónico. Otros productos como *Desert Tank* o *Star Wars*, redondearán el catálogo. Somos los primeros en darnos cuenta de que hay otras empresas que tienen productos buenos, aunque sean escasos (risas), y por eso estarán presentes, porque los reclama el público. Los centros Sega serán de calidad porque, básicamente, los productos de calidad son de Sega.

la opinión del lector

Ultra 64

Soy un joven de 16 años, 17 en agosto, y poseedor de una Game Boy. Ante todo, un aplauso por vuestros cuatro primeros números (en especial el tercero). Quiero que sepáis que, a pesar de llevar varios años comprando Nintendo Acción y otras, nunca me he decidido a escribir; pero con **ÚLTIMA Generación** es diferente: ¡por fin seriedad! Bueno, como pedíais, aquí os doy algunas opiniones. Al grano:

– El número uno me pareció serio, ilustrativo y conciso (aunque reconozco que me perdía en datos técnicos). El mejor vídeo que he visto nunca.

– En el número dos hay que destacar el diccionario.

– El tercero. ¡Genial! Ultra 64, un fantasma al que persigo desde que se encontraba en fase de proyecto, además en exclusiva. Bajo su sombra, el reportaje *Tal como éramos*.

– Después del número tres, *Mortal Kombat 3* y *Sega Rally* no consiguieron impresionarme y, aunque creí que el nivel había bajado, me equivoqué.

Aquí van unas preguntas: ¿Váis a publicar el vídeo de Ultra 64? ¿Cuándo? ¿Cómo puedo conseguir una copia?

El vídeo al que te refieres es un preciado tesoro nacido de las entrañas de Nintendo Europa. Fue difícil conseguir la exclusiva, pero no podemos editarlo por muchos motivos, entre los que se encuentra el respeto a la fuente que nos facilitó el trabajo.

¿Qué hay que hacer, o saber, para trabajar en una revista como la vuestra?

Saber de videojuegos, buscar rigor en la información y, como en muchas otras circunstancias, estar en el sitio justo y en el momento preciso. Hoy por hoy, nuestra redacción está completa, pero el recurso del *curriculum vitae* funciona en ocasiones. Leemos las peticiones de trabajo con el respeto y la atención que merecen.

Soy un enamorado de juegos como *Rampo* o *Myst* y esperaré a ver la Ultra 64. ¿Cuál es la mejor consola actualmente?

Cualquier consola puede desarrollar juegos de ese estilo: aventuras gráficas complejas. Prueba de ello es que *Myst* tiene versiones para todos los formatos. La mejor consola la dicta el propio comprador comparando sus gustos en los juegos, su marca preferida o color de la carcasa. La elección es particular, pero lo más importante es elegir el medio adecuado del que se quiere recibir la información.

¿Por qué son tan caras las consolas y los juegos? Yo creía que el soporte CD ROM era más barato.

Cualquier usuario que quiera estar a la altura de las innovaciones tecnológicas acaba pagando su afición. Es una cuestión de mercado que se produce exactamente en otros ámbitos como los ordenadores, televisores, videos o cámaras. Efectivamente, el soporte CD ROM es más barato que el cartucho (unas 100 pesetas frente a las casi 3.000 ó 4.000), pero los intereses comerciales son mucho más poderosos que otras cuestiones.

¿Cuanto cuestan, aproximadamente, las máquinas recreativas?

Killer Instinct llega al millón de pesetas. *Sega Rally*, una media de tres millones. Hay una versión de *Tekken* por 675.000. *Mortal Kombat 3*, por ser una novedad llegará al millón. *Virtua Cop*, más o menos, dos millones. *Primal Rage*, igual que *Killer Instinct* o *Mortal Kombat 3*.

¿Hay alguna máquina tipo *Myst*?

De haberla, el operador debe tener claro que no ganará mucho dinero con ella. En una máquina recreativa no interesa que una partida dure más de cinco minutos.

Seguid siendo fiables, no cambiéis.

Raúl Yebra (Alcorcón, Madrid)

Sugerencias

Felicitaciones atrasadas por la revista que hacéis. Me encantó desde el primer número y me parece muy acertada vuestra forma de



trabajar: seria y con un claro toque de profesionalidad y distinción.

Os quería hacer una sugerencia: en lugar de otorgar una puntuación total a cada juego, me gustaría que pusiérais dos clases de valoraciones.

La primera serviría para evaluar las características técnicas del juego respecto de la consola; mientras que la segunda estaría referida, únicamente, a si es divertido o engancha al usuario (al margen de las cualidades técnicas de la consola). Así, juegos como *Kasumi Ninja, Super Street Fighter II X* y *Hot Blooded Family* tendrían la puntuación que se merecen.

En **ÚLTIMA** perseguimos dos fines: que la puntuación sea objetiva y suscitar el interés del lector para que se adentre en el artículo. La revisión profunda de los comentarios descubre cosas que difícilmente se pueden expresar en dos dígitos. En ocasiones, un juego que parece juzgado con dureza por la puntuación encierra matices que merecen ser aplaudidos. No creemos que la nota sea tan relevante, sino un apoyo a la experiencia que trasmite en nuestras páginas quien ha tenido la oportunidad de disfrutar con juegos que aún no están al alcance de todos vosotros.

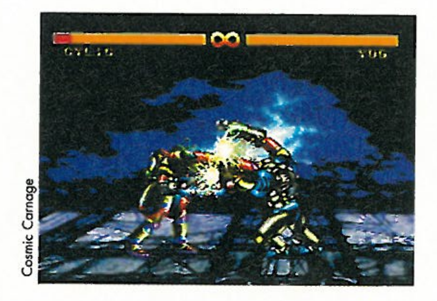
Javier Pérez (Alcorcón, Madrid)

Dudas

Simplemente, mejorable. Os escribo para haceros unas críticas (no os lo toméis a mal):

– ¿Sabéis que **ÚLTIMA** es la revista de videojuegos española más cara de todas las existentes?

Objetivamente es la que más cuesta, pero nuestra intención es que la calidad de la información justifique el esfuerzo del lector. Creemos que merece la pena invertir 500 pesetas en un medio que quiere evitar que el usuario se equivoque y pague miles de pesetas en un juego equivocado. Sin embargo, eres tú quien tiene la decisión final.


Cosmic Carnage

– La calidad del papel y, en general, de la revista no es todo lo deseable que cabría esperar. ¡Y más con lo que cuesta!

Hay un hecho en el que te equivocas. El papel de **ÚLTIMA**, el material de protada y su encerado son, sin lugar a discusión, los de mayor calidad en el sector de la prensa especializada en el videojuego. Es objetivo, otra cosa es que, particularmente, a tí no te gusten. Son pocas las publicaciones en un quiosco que utilicen los materiales de **ÚLTIMA**.

– Para qué demonios comentáis juegos que no llegan ni a una puntuación de cinco como *Hot blooded Family* (46%), *Cosmic Carnage* (39%), *Kasumi Ninja* (25%) o *Checkered Flag* (30%)? ¿No creéis que un juego que esté por debajo de esa puntuación no merece salir en ninguna revista?

Si atendiéramos a tu exigencia de no publicar juegos que no sobrepasen un mínimo de cinco, estaríamos haciendo un flaco favor a aquellos usuarios que compran habitualmente sotfware. La existencia de malos programas permite que los verdaderos juegos que merecen una notable cosideración tengan el aprecio que se merecen. De todos modos, es difícil abstraerse de la tradición nacional de no bajar de un 78%, tanto para el que lo comenta como para el que lo lee. El método de evaluación busca proteger el dinero del lector.

– Se supone que sois una revista de última generación. ¿Por qué comentáis juegos de Súper Nintendo, Mega Drive o Mega CD?

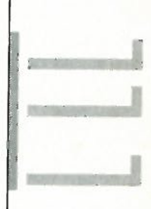
Si mantenemos comentarios de juegos de 16 bits es porque aún existe un mercado amplio y activo de consolas que merecen una consideración. En estos soportes, escogemos sólo los buenos juegos o aquellos que no tienen visos de llegar oficialmente, sino a través del canal paralelo de importación.

– Me parece muy bien todas las secciones que tenéis pero ¿dónde están las secciones para que el lector pueda participar? ¿Y los concursos? No veo ninguno.

Dr. Venom (Nexus-6)

Estas leyendo una de ellas. Realizamos esfuerzos por conseguir promociones que supongan algo más que un simple reclamo editorial. No hemos abandonado la intención de regalar vídeos con las imágenes que mejor puedan orientar al lector sobre las capacidades de las máquinas de última generación. Septiembre puede ser un mes en el que cambiemos tus impresiones.


Super Street Figther II X



la opinión del lector



Atari Lynx

En primer lugar me gustaría felicitaros por vuestra fenomenal revista y señalar un defecto y una virtud: el primero es el precio, la segunda la seriedad y limpieza de vuestras páginas. Quería preguntaros (a pesar de que no tratáis portátiles) sobre la Atari Lynx:

–¿ Qué pasó con esa gran consola?



Lo único que pasó es que, a pesar de tener un hardware envidiable, ninguna empresa desarrolladora de peso, al margen de Epyx y algunas licencias de Namco o Williams, apostó seriamente por ella.

– ¿ Por qué desapareció tan rápidamente?

En 1992, un año después de su lanzamiento, Atari perdió el entusiasmo necesario para contagiar, vender y mimar una consola. Una lástima.

– ¿Atari ha dejado de hacer juegos o estos no llegan a España?

Desconocemos si hay algún grupo que trabaja aún hoy para la Atari Lynx, pero lo cierto es que en EE.UU. se pueden comprar juegos, algunos verdaderas reliquias.

Jaime Blanco (Madrid)

Sega da Problemas

Estimados amigos de **ÚLTIMA**: Ante todo quiero felicitaros por el buen trabajo que estáis realizando. He probado todas las revistas de consolas y, la verdad, es que estaba hasta los mismísimos de tanta majadería y estupidez. Ya era hora de que alguien se acordara de los mayorcitos.

Tengo una duda que sólo vosotros podéis aclararme. Poseo (por suerte o por desgracia) el Mega CD y, claro, ya que hice la inversión no es plan de aparcarlo todo en un baúl, por eso estoy pensando en comprar el 32X y hacer la gracia completa. Aunque creo que me voy a esperar a ver los CD de 32X (por si acaso).

Desde aquí te recomendamos (es una opinión) que no te compres el 32X por una simple razón: Sega va a poner todos sus esfuerzos en la Saturn a partir este mes de julio. El 32X tendrá un corto bagaje antes de desaparecer producido en parte por las cerca de 50.000 pts. que cuesta. Podrás conseguir tu Saturn por 30.000 pts. más con opciones de Video CD y Photo CD.

A lo que iba, en vuestra portada aparecen juegos de Mega CD, pero aún no he visto ninguno. ¿A qué se debe este pequeño olvido, o es que tiene tan poco futuro que lo tendré que usar como pisapapeles?

El Mega CD será una máquina muerta en la medida en que Sega apueste por su nuevo producto. Nosotros, cada vez que contactamos con la compañía, sólo recibimos promesas, pero no títulos. Así, desde luego, no podemos apoyar editorialmente ese soporte. Ahora otorgamos más tardes de gloria a los usuarios de Mega Drive que a los de Mega CD.

La verdad es que Sega prometía virguerías y, ahora, cada vez que me acuerdo de las promesas noto un dolor al sentarme...

Por último, quisiera pediros que insistáis en la traducción al castellano, porque me compré *Tom Cat Alley* y no veáis la gracia. Todo en inglés hablado, mejor dicho, ladrado. Me agarré tal cabreo que no he vuelto a comprar otro en cuatro meses.

Un cordial saludo.

José Manuel Leal Aroca (Murcia)

Conclusiones

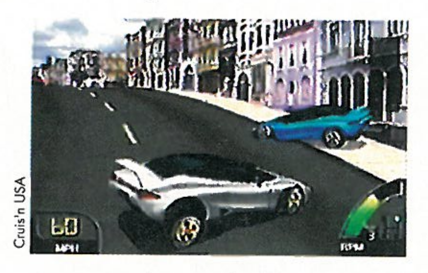
Amigos de **ÚLTIMA**: soy un extraterrestre que lleva viviendo algo más de dos décadas en vuestro planeta bajo forma humana, por lo que me he ganado el apodo de The Terror from Outer Space.

Durante todo este tiempo he estado estudiando todo lo relacionado con el apasionante mundo de los videojuegos, primero con aquellas legendarias recreativas como *Asteroids*, *Sbramble* o *Frogger*, por citar sólo algunos. Después, con los Spectrum, Amstrad CPC y Amiga, hasta llegar a las consolas. Siempre he procurado rodearme de las mejores revistas, desde la mítica



MicroHobby, hasta otras como Mean Machines, Computer & Videogames o vuestra **ÚLTIMA Generación**. Y ha sido en esta donde he encontrado todo lo que necesitaba saber sobre los nuevos sistemas.

Sin embargo, creo no equivocarme al afirmar que todas las revistas, debido a la información que, bien gracias a Nintendo, bien gracias a filtraciones y rumores, están



Cruis'n USA

consiguiendo que el público se haga una idea muy diferente sobre uno de los misterios de nuestro tiempo: la Ultra 64. Me gustaría cambiar impresiones con vosotros sobre ciertos puntos que se comentaron en vuestro tercer número.

El primero es el precio. Mucho se ha hablado sobre la supuesta superioridad de la Ultra sobre el resto de sistemas de su generación (o debería decir anterior, dado la tardanza de su lanzamiento). ¿Qué hay de verdad en el aumento de precio en la CPU? ¿Cómo puede ser posible que los cartuchos de megamemoria, similares a los Neo-Geo, sean tanto o más baratos que los de Súper Nintendo? Y una pregunta más: ¿se pueden comprimir 64 Mb en tan sólo 100 Mb?

Nintendo mantiene los 250 dólares como precio para su máquina, unas 30.000 pesetas. Cualquier noticia adicional es sólo un rumor. Sobre los cartuchos todo será esperar y ver si lo que ha prometido Nintendo es cierto, desde la capacidad de sus cartuchos hasta imaginarias compresiones 5:1.

– Las supuestas características técnicas: si exceptuamos que usen gráficos renderizados (cualquier consola puede hacerlo), he de decir que desconozco cómo se puede realizar *morphing* por hardware. Ya tuvimos ocasión de verlo en juegos como *Rise of the Robots* (el enemigo final) o el propio *Killer Instinct*. Sobre el hecho de los reflejos de las magias en el cuerpo de los luchadores, incluso la Mega Drive presentaba este detalle en *Robocop vs. Terminator*, *Street of Rage III* o *Story of Thor*; por lo tanto, he de suponer que, cuanto más potente sea la consola, más realista será el efecto.

Sobre la resolución de pantalla nadie ha dicho que presumiblemente se vea afectado el número de colores disponibles. Otro dato en contra de la Ultra es que los gráficos de *Killer Instinct* fueron creados en estaciones Silicon Graphics y, posteriormente, digitalizados. Por lo tanto, persiste la duda sobre la capacidad de esta consola en generar gráficos imposibles en otras máquinas.

A nosotros se nos ocurren muchas maneras de hacer *morphing* entre dos *sprites* diferentes por hardware, pero sin tener la máquina cerca, adelantar un modo es tan osado como poco profesional.

Cuando tengamos datos los sabréis, el resto son especulaciones sobre una máquina que sólo quién la ha desarrollado sabe cómo funciona.

– Por último, me gustaría contradecir a aquellos que proclaman la supuesta superioridad de *Cruis'n USA* sobre el resto de recreativas de conducción. El hecho de que los escenarios no aparezcan a corta distancia no se debe a una mejora técnica, sino al hecho de que no los genera la máquina (están realizados por los ordenadores que todos sabemos) ¿Nadie se ha dado cuenta de que no se pueden recorrer los circuitos a la inversa? Como han dicho muchos, este juego no es más que la evolución de la norma que impusieron leyendas como *Out Run*, *Wec le Mans*, *Chase H.Q.*, *Hot Chase* o *Big Run*, por citar los más representativos.

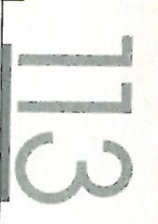
The Terror from Outer Space

Cruis'n USA, como ya comentamos en el número uno de **ÚLTIMA**, es una máquina difícil de obviar una vez que entramos en unos salones recreativos; sin embargo, posee fallos de cierta consideración.

ÚLTIMA Generación atenderá a todas las dudas que le sean formuladas, aceptará los consejos y acogerá las críticas publicándolas siempre que sea posible, para lo cual se ruega a los lectores que sean concisos y breves en sus exposiciones. Nuestra pretensión es atender a todas las cartas recibidas, ya sea en las propias páginas de **ÚLTIMA**, o mediante contestación escrita o telefónica si se considerase oportuno.

M.V. Editores no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores.

ÚLTIMA GENERACIÓN
C/Torres Quevedo nº 1.
Parque Tecnológico de Madrid.
28760 (Tres Cantos). MADRID.








TM
EDITORES